

# GÉNÉRATION 4

le magazine des jeux des ordinateurs de pointe

ATARI ST  
AMIGA

COMPATIBLES PC

N°15

MARS 1988 - Octobre 89

**Préviews:** Spécial Titus - Spécial Grandslam -  
Batman: Movie - Shadow Of The Beast - etc...

**Concours BATMAN**

DOSSIER LOVECRAFT

M 4981 15 25,00 F



Belgique: 190FB - Canada: 6, 955C - Suisse: 7,50FS

1 PISTOLET INTERACTIF  
1 FANTASTIQUE LOGICIEL

# WEST



WANTED  
\$ 5666

WANTED  
\$ 6554

WANTED  
\$ 7000

WANTED  
\$ 9900



BOYAN ALAK

36 15  
LORI

NOUVEAU CATALOGUE sur simple d-monde cartes 2 timbres à 2,20 F.

# PHASER

SPORTE  
NATIONALE  
LE 21 OCTOBRE

349 Frs

POUR  
ATARI ST  
AMIGA  
AMSTRAD CPC  
PC et COMPAT.



LORICIEL

81, rue de la Procession  
92500 RUEIL MALMAISON  
TEL. 47 52 18 19 - TELEX 431 746 F

## TESTS

6-49

### ARCADE/ACTION 6-30

FOU! découvrez le nouveau logiciel des auteurs de Xenon et Speedball. Xenon 2, ça déménage! OUI! CHOCIR? les adaptations de Gemini Wings, Paperboy, Shindol, Strider et Xenophobe sort-elles (dusées)?

MODE! MegaByte joue les doctes avec Rainbow Warrior, un soft spectaculaire par Greenpeace, alors que New-Dial

glisse dans le magma avec Safari Gun, dont le but est de sauver les animaux en voie de disparition.

### SPORT 32-37

MASO: deux softs de tennis sortent le même mois: Passing Shot distribué par Ubi Soft, contre Grand Courts, édité par Ubi Soft. L'éditeur français vient d'ailleurs l'aurait concurrencé.

PRIX DE VITESSE: deux mois avant la sortie de Hard Drive, MegaByte propose un excellent jeu dans le même genre: Shift Car (et mail).

### SIMULATION 38-39

ORIGINAL: miniscap sort Life & Death, une simulation d'opération chirurgicale. Surprenant à première vue, prenant au final.

### AVENTURE 40-44

ENFIN! second soft faisant suite au phénomène Dungeon Master. Bloodwych est armé avec un peu de retard, mais il est, et les nuits sont à nouveau beaucoup plus courtes.

### REFLEXION 44-49

UPDATES: Mindscope propose une nouvelle version de son jeu de réflexion sous le nom Chessmaster 2002.

Electronix Arts relance la Populismania avec un premier jeu supplémentaire, Populism Land. Encore plus fou!

### PEDA30 30

CA ALLAIT: seul pédage reçu ce mois-ci, la Révolution Française propose du bon et du moral bon, mais de beaux graphismes!

## NOUVELLES VERSIONS 50-51

Les adaptations Amiga, PC et ST de jeux déjà testés sur d'autres machines dans les précédents numéros.

## REDACTION

Chercheur de la publication: Catherine Dubault  
Rédacteur en chef: Stéphane Louchard  
Auteurs extérieurs et coll: Frank Leduc  
Chef de rubrique: MIC DAX  
Secrétaires de rédaction: Catherine Desmoulin  
Conseils de rédaction: Jean-Denis, Sophie Dumais, Béryl Frensch, Robert Frensch, Yveline Lemaire, Odile Leif, Philippe Gauthier  
Ont participé à ce numéro: Laurent Kati, Sébastien Paz  
Illustrations: Michel Louchard  
Service informatique: BRIG GEMM, MIC DAX  
Service presse: Stéphane Louchard  
Photographie: GFA  
Impression: Synta (Troy)

## ADMINISTRATION

Secrétaires d'administration: Nicole Gemmell  
Comptables: Jean-Louis, Jean-Louis  
Distribution: A été délégué par l'impression: SAGE, au capital de 2000 francs, 210 rue de l'Industrie, St-Martin, 93500 Pantin. Tel: 42 49 56 20  
Tout remboursement de travail de documents, même partiels, est mandaté l'échéance de paiement de documents implique l'acceptation de leur être publiée dans le journal. Toute réclamation de sera adressée à:

Publinter Annonces (Hermès) tel: 42 49 56 20

Comptes payable: 89121

ISBN 0847-870X



## SOUS LES ARCADES

54-61

Il y a de super nouveautés dans les salles d'arcade. Wipeout, le dernier Capcom, mais aussi Aquaplane de chez Taro, une nouvelle course de voiture signée Sage, Super Monaco Grand Prix, Legend Of Hero Tomy et bien d'autres jeux.

## CONCOURS

62-63

Cui a gagné le poster dédicacé par George Lucas de l'histoire d'Indiana Jones & The Last Crusade? Qui a gagné le magnifique échiquier de la planète à venir? Tous les résultats de nos concours de 1989.

Le concours Batman qui fait suite à notre dossier du précédent numéro. Si vous ne l'avez pas, c'est raté, parce que les réponses sont dedans!

## TELECHARGEZ LES PREVIEWS

64

Vous avez l'habitude que l'on vous montre les previews, alors maintenant nous allons vous les donner. Enfin, du moins, on va vous faire les signifier, en attendant que le téléchargement arrive sur notre serveur 386/586.

## POSTERS

65-68

Comec d'habitude, le poster de la couverture. Hound Of Shadow et la conversion d'arcade du mois, Strider.

## PALMARES

69

C'est déjà nouveau! C'est le palmarès des jeux testés dans ce numéro, et le rappel de celui des deux derniers numéros. Pratique, à vous permet d'avoir rapidement sous les yeux tout ce qui est sorti ces derniers temps.

## Les QUATRE D'OR

Les 4 d'or sont les récompenses attribuées par la GÉNÉRATION à aux meilleurs réalisateurs (scénaristes, programmeurs, graphistes, musiciens...) des meilleurs jeux micro de l'année et aux jeux eux-mêmes, bien entendu. Pour l'année 1988, nous les avons décernés de manière un peu confédérale et à l'aide de notre seul jugement. En janvier 1989, GEN 4 organisera une manifestation plus solennelle pour la remise des prix aux lauréats pour l'année 1989. Nous vous en parlons déjà car vous allez participer, si le coeur vous en dit à la désignation des gagnants en votant vous-mêmes pour les meilleurs dans chacune des catégories que nous vous indiquerons dans le prochain numéro.

Le bulletin de vote sera dans le numéro de décembre et le mélange de vos choix et des autres décisions des gagnants. Ne vous précipitez pas dans vos choix, ils maintiennent, car les jeux qui arrivent d'ici à décembre sont assez frags.

## COMPAGNIES ETRANGERES

70-78

Il n'y a pas grand chose de neuf ce mois-ci, mais en a quand même réussi à glaner pas mal d'informations sur les softs qui doivent sortir dans quelque temps. Pour les fans, les dates de sortie des prochains Stern-On-Line!

## COMPAGNIES FRANCAISES

80-82

Comme chaque année avant Noël, les éditeurs français se réveillent et nous annoncent des nouveautés par centaines. Cette année, le cru s'annonce excellent.

## SPECIAL TITUS

86-91

Cela faisait deux mois que l'on voulait y aller, mais on avait pas trouvé le temps. Ce mois-ci, ça s'est fait, et on vous présente et endosseur totale et complète. Dark Century, Knight Force et Alld Street, et on y parle de quelques projets!

## SPECIAL GRANDSLAM

92-97

Bien sûr, connu pour son adaptation de Pac-Mania, le champion anglais va faire tout grâce à un accord avec des développeurs allemands, et nous présente l'un des meilleurs jeux de karaoké, et le futur grand jeu d'aventure étranger.

## PREVIEWS

98-114

Nouvelle preview sur Shadow Of The Beast. LE sch. Préhistoire qui va faire un carton, et ça est déjà considéré comme le meilleur soft jamais fait sur Amiga.

On présente encore une fois Batman, mais cette fois toutes les phases sont présentes et la version Amiga nous

à l'air! sans doute! Les jeux du orgue sous forme d'un véritable carton jouable, c'est Fendish Freddy's Big Top O'Fun!

Verrait le nouveau simulateur des auteurs de Falcon est fabuleux, et est encore plus impressionnant que le célèbre simulateur de vol.

Deux superbes jeux Hewson sont présentés: Stormed et Delagrad. Le dernier propose sur ST un signalé de 100 couleurs constamment dans le fond! OUI, où ça?

Lucasfilm Games termine un nouveau jeu d'aventure. En fait, c'est est un ancien soft adapté sur Amiga et ST. C'est dans le style de Zak McKracken et ça s'appelle M'anic Mansion.

S'arrête continue sur sa lancée avec La Fêche Moya, un nouveau mélange d'arcade et d'aventure.

C'est aussi arrivé Populism, Sim City de Biedersdorf va s'échapper. Vous y gâchez une ville, de sa construction et à la vie de tous les jours.

Et bien d'autres previews dont Vaux, Zombichains, Highway Patrol, Neil The Thief, Kelly Cross et Sword Of Twilight.

## DOSSIER LOVECRAFT

115-120

Le jeu de rôle sur ordinateur existe, et nous y avons joué. Hound Of Shadow présente les mêmes intérêts et le même intérêt de jeu que les vrais jeux de rôle. Basé sur l'appel de Cthulhu, on en profite pour vous présenter Lovecraft, son oeuvre, et bien sûr, le jeu en question.

## PETITES ANNONCES

120-130

Tout s'achève et tout ne vend, surtout en ce moment, à quelques mois de Noël. Préférez en pour vendre ou acheter la machine de vos rêves.

## SAPRISTI

131-134

C'est tous les jours la foule sur notre serveur 386/586, et dispois d'un système de lecture plus complet, et donc oerpreux, nous vous expliquons en détail!

## LE BIDOUILLEUR MALADE

135-139

Des trucs et des astuces pour tous les plus récents sorts sur Amiga, PC et ST. L'Amiga, l'Amiga, l'Amiga vous ont concocté des trucs comme on en trouve nulle part ailleurs.

## 100 places gratuites pour le Salon de la Micro

Quelle est la couleur du cheval blanc d'Henri IV?

A quel chiffre de 1 à 5 je pense très fort au moment où j'écris?

En répondant à ces deux questions très sélectives sur une carte postale, vous pourrez gagner votre entrée gratuite (valeur 30 francs) au Salon de la Micro et en vous dépêchant de manière à ce qu'on vous les envoie avant le 13 octobre, date du début de la manifestation à l'espace Champierret, porte de Champierret à Paris. Si, par hasard vous êtes plus de cent à donner les réponses exactes, nous devrions procéder à un tirage au sort. Vos réponses doivent arriver avant le vendredi 6 octobre minuit. Vous pourrez voir sur notre stand des choses aussi inédites et inédites que le célèbreissime AVENTOU himself en personne ainsi que le fantastissime MIC DAX, celui qui minimise plus vite que vos ombres, et aussi des previews exclusives venues du monde entier sur écran géant avec les nouveautés du PC show de LONDRES, et encore une surprise, grande première dans le monde des jeux micros et des cadeaux, des cadeaux, tous les jours, on vous attend. Ceux qui ne pourront pas venir nous vous découvriront tout ça dans le numéro 16 vers le 22 octobre ainsi que ....

## Dans le prochain numéro de Génération 4:

???????? Tout sur le plus grand jeu d'aventure français de la rentrée - ATMOSPHERE! Découvrez le monde futuriste Cyberpunk - NOUVEAUTES! Spécial PC show - LESSIVE! la nouvelle formule enrichie de Génération 4: plus de pages, plus de maquette, plus de plus....

# PAPERBOY

ELITE avr.2006 | 1 joueur  
Systèmes Amiga / ST

P our vous faire de l'argent de poche pendant les vacances, vous avez trouvé un petit boulot qui consiste à livrer les journaux, chaque matin, à leur abonné. Mais votre tournée est longue et vous disposez de peu de temps. C'est pour cela que, pour le panache de tout en bout, vous décidez de l'effectuer à vélo. Cependant si cette méthode comporte l'avantage de vous faire gagner du temps, vous allez devoir faire preuve d'une grande adresse. Votre tâche se résume très brièvement : à chaque fois que vous passerez près d'une boîte à lettre, il faut lancer un journal à l'intérieur. Bien sûr, pour réussir il faut non seulement bien viser mais aussi être parfaitement équilibré sur votre vélo, sinon le journal manque sa cible. Mais d'autres difficultés vous attendent. Vous devez éviter les passants, les chiens qui prennent un malin plaisir à vous couper le route ou les travaux qui obstruent les trottoirs. Mais le plus dangereux provient des voitures ou les voitures débouchent sans crier gare. A chaque fois que vous manquez une boîte à lettre, son propriétaire s'est plus abonné le lendemain matin. En revanche, si vous réussissez à toutes les gares, vous gagnez un abonné et ce jusqu'à la fin du niveau. Après chaque tour-née, vous serez donc à un bonnet, il suffira d'attendre, non plus des boîtes à lettre, mais des cibles. Bonne chance !



...il arrive sur 16 bits, et en plus il est roulet. Les graphismes sont de bonne qualité, idem pour les sons. Quant à l'animation de votre vélo, il n'y a rien à dire. Un petit reproche tout de même, il provient de la vision du jeu. Cette vue de trois quarts ne garantit pas d'éviter les obstacles à chaque fois. On croit être perché, c'est la chute. Pour passer à ce genre de surprises, il suffit de légèrement anticiper les mouvements et tout rentre dans l'ordre. En résumé, Paper Boy, même si l'action devient un peu répétitive, et ce malgré les phases de bonus, reste un soft plaisant à jouer.



Adaptation réussie par l'élite de ce jeu, plus agréable, mais assez original, et drôle pour les enfants. C'est le type même de jeu auquel on rejoue souvent, histoire de faire mieux que la dernière fois. On regrette que le scrolling soit un peu haché sur Amiga, et que l'écran soit assez petit sur ST, mais l'intérêt est présent et on se laisse prendre à y jouer souvent.

"...reste un soft plaisant à jouer."

## MISE EN BOITE

JEAN DELANTE



Jean est totalement désintéressé. La preuve, il vient de changer de boulot pour un plus intéressant et moins payé. Enfin, cet ex-caricaturiste n'a rien de plus à dire depuis quelque temps de se lancer dans le Show-Biz est un fan de House Music. C'est peut-être pour cela qu'il adore Xenon 2. Il joue aussi beaucoup à Falcon, Western Disk I et Bloodwych.

BETTY FRANCHI



Betty a beaucoup de mérite ! En effet, c'est la femme de Robert, et il faut vraiment avoir des nerfs d'acier pour le supporter. En plus, il est tout le temps devant l'ordinateur, ce qui fait qu'elle ne peut jamais jouer à ses jeux préférés, qui sont, soit Rogue, Populous et New-Zealand Story.

ROBERT FRANCHI



Robert a beaucoup de mérite ! En effet, c'est le mari de Betty, et il faut vraiment avoir des nerfs d'acier pour le supporter. En plus, elle est toute le temps devant l'ordinateur, ce qui fait qu'il ne peut jamais jouer à ses jeux préférés, qui sont Tetris, Chess Palace et Xenon 2.

FRANK LADOIRE



Il y est enfin arrivé ! Frank est désormais Rédacteur en Chef Adjoint. Si vous le voyez, ne lui dites pas qu'il s'est fait avoir et que le rédacteur va lui fier tout son boulot pendant qu'il partira bronzar au soleil. Quel qu'il en soit, Frank arrive maintenant à marcher avec une seule béquille. En attendant d'être "normal", il joue à Xenon 2, Saint Car et Kick Off.

IDIER LATI



Si vous ne voyez presque pas sa tête ce mois-ci, c'est que Monsieur a passé 15 jours aux Etats-Unis, qu'il est assailli par une commission au Maroc, et trois jours en Allemagne (comme par hasard pendant la fête de la Bière). S'il avait le temps de jouer, ce serait à Bloodwych, Spider et Saint Car. Vivement la rentrée, qu'on le voit un peu plus souvent !

STEPHANE LAVOIGARD



Le rédacteur est insupportable. Il faut constamment lui dire qu'il est le meilleur, que "son" magazine est le plus beau et qu'il joue mieux que tout le monde à Kick Off. A côté de ça, il est aussi insupportable, car il dit tout en parlant de lui, car avec ses multiples pseudos, il souffre désormais de schizophrénie aiguë. En attendant que ça se passe, Stéphane jouait à Bloodwych et Saint Car.

PHILIPPE QUERLEUX



Philippe aime à faire un dessin : "Je ne suis pas un truand", déclare-t-il. Disons donc qu'il est juste un voleur. Enfin, pour se consoler de ne pas réussir à terminer Personnel Nightmare et de se faire battre souvent à Kick Off, il a décidé de s'attaquer à Indiana Jones & The Last Crusade, Adventure Game. Le pauvre !



La version Amiga est Overcan. Une version PC arrivera courant octobre.



PAPERBOY

GRAPHISME : 82%

ANIMATION : 85%

SON : 86%

INTERET : 81%



# BATTLE VALLEY

NEWMAN env. 200F 1 joueur  
Système: Amiga

Depuis quelque temps, règne sur terre un climat de qualité. Le sommet de la paix s'est achevé sur un large succès, la réaffirmation d'un traité par lequel les grandes puissances de ce monde visent à éliminer totalement tous les missiles à moyenne portée. Le désarmement total est en vue. Et pour soutenir, on apprend qu'une bande de terroristes a réussi à voler deux de ces missiles. Leurs intentions sont claires: le menaçant de les utiliser si leurs conjurés ne sont pas libérés de prison. Pour le bien de l'humanité et pour ne pas entraver les négociations en cours, il devient impérativement de me "fournir services". C'est à vous que l'on a confié cette terrible mission. On sait où ils se trouvent, dans une région nommée Battle Valley, en plein désert néranché dans un ranch. Pour les connaître vous avez à votre disposition deux engins de guerre: un tank et un hélicoptère. Il s'agit de bien les utiliser. Le tank devra partir en premier afin de dégager la voie pour l'hélicoptère et vice versa. La partie sera notée mais vous disposez de nombreux appareils. Bonne chance.



La seule de Silverfox fait des études. Mais dans Battle Valley, vous jouez tout seul, compliquant en cela votre tâche. Mais ne vous inquiétez pas, il y a moyen de s'en sortir. Au niveau de la qualité du jeu, c'est du tout bon, même si tout n'est pas parfait. Premièrement l'animation est superbe avec deux scrollings différents. Ensuite les graphismes sont tout à fait corrects. Maintenant, passons aux obligations. Au niveau des bruitages, la qualité n'est pas homogène. Certains sont excellents et d'autres très moyens. Ensuite, on peut noter que le déplacement du char n'oppose pas exactement la nature du terrain, lui donnant parfois des mouvements un peu curieux. Mais dans l'ensemble, Battle Valley est un jeu qui mérite votre attention.



Vous un soit bien étrange. Très bien réalisé, avec des scrollings superbes, c'est une sorte de Silverfox où un seul joueur commande un char et un hélicoptère. Bien sûr, il se commande l'un après l'autre, mais il faut que les deux engins s'entraident pour passer certaines obstacles. C'est original et surtout très bien fait, mais je vous conseille tout de même de l'essayer avant de l'acheter...



**BATTLE VALLEY**  
GRAPHISME: 72X  
ANIMATION: 82X  
SON: 75X  
Pas de version ST ou PC annoncée.  
**INTERET: 76%**

# ST Magazine

\* le mensuel de l'Atari ST \*

**HONTEUX, MAIS EXCLUSIF !**  
Tous les jeux Mirrorsoft de l'hivers 89-90 se mettent à nu pour vous. Strip-tease complet...

## LE NUMERO 34 D'OCTOBRE EST CROUSTILLANT !

### DECHIRANT !!

**Abandonné par un Anglais, il est recueilli par un Suisse.**  
Calligrapher, un traitement de texte de haut niveau va pouvoir enfin tenter sa chance sur le marché. Présentation complète...

**TRIPAL, HORMONAL, CELLULAIRE, VIRAL, CHARNEL, VISCERAL EPIDERMIQUE !!!!!**

Après 2 ans de chasteté atarienne et fidélité au ST, les fans explosent !

**Le ST-E est LA**

UN FOU D'AMOUR PARLE....

**NE RATEZ PAS LE NUMERO D'OCTOBRE**

### BRULANT !

**Les locaux d'Atari France réduits en cendres !**  
Notre reporter était là...

**ODIEUX !**

**Ils écoulaient des logiciels pirates jusque dans les grandes surfaces !**  
La société de WINGS n'était pas vraiment en règle. Les détails de l'affaire...

### Pathétique !

Au sommet de sa gloire, ST Mag change sa formule dès son n° de novembre, au risque de se (et vous) perdre. Présentation...

**NE RATEZ PAS LE NUMERO DE NOVEMBRE**

### TRAGIQUES !

#### JEUX

**ROCKET RANGER:**  
Bien malgré lui, le héros AURANT LATA sauve la fille du professeur semble, des mains goulues des nazis.

**XENOPHOBIE:**  
Un jeu insignifiant qui ne vaut vraiment pas LA PEN.

**RAINBOW WARRIOR:**  
Notre envoyé spécial, le petit Gregory TUR-ANGE, spécialiste des jeux de plongée, l'a testé pour nous. Il n'en est pas encore revenu ! et plein d'autres jeux...

et des milliers d'autres...

**3615 ST MAG**  
ca va déménager !

...sujets passionnants

## ARCADÉ / ACTION

### TRIPPLE X

env. 200F 1 joueur  
Système: Amiga

Vous êtes une bête. Non! Ce n'est pas une insulte, une blague. Vous devez vous promener dans des labyrinthes et récupérer tous les breloqs, diadèmes et autres objets qui sont à l'écran. Le tout, évidemment en évitant tous les fantômes, grimoires et autres créatures qui peuplent ces labyrinthes. Vous pouvez passer des rochers sur les monstres ou bien leur tirer dessus. Si un rocher vous gêne, vous pouvez le détruire. Vous avez aussi un certain nombre de bombes que vous pouvez poser. Une fois votre mission accomplie, il ne vous reste plus qu'à trouver la sortie et vous retrouver dans une autre partie du labyrinthe et ainsi de suite jusqu'au niveau suivant...



Je ne dirai pas qu'il est nul, il est même amusant, mais il manque un petit quelque chose dans ce jeu pour vraiment m'accrocher. Peut-être le manque d'action, car on fait un peu toujours la même chose dans Tripple X. On doit un vieux jeu que j'ai vu sur mon Atari 800 dont j'ai oublié le nom. C'est vous dire si ce jeu va me marquer. Je crois même que j'ai déjà oublié. Au fait, de quoi parlez-vous ?



GRAPHISME: 47%

ANIMATION: 42%

SON: 37%

INTERET: 35%

Pas de versions ST ou PC annoncées.

TRIPPLE X

### HIGH STEEL

SCHEM 7 env. 200F 1 joueur  
Système: Amiga / ST

Comme votre tenue le laisse supposer, s'agit d'un jeu d'arcade, vous n'êtes pas un intellectuel, mais un champion, qui doit tout de même réfléchir avant de se lancer dans la construction des immeubles pour laquelle il a été entraîné. Une fois vous arrivez des poteaux et des bragues avec lesquelles vous devez édifier vos constructions (qui augmentent en hauteur avec les niveaux). Mais le gâcher n'est pas votre affaire, et de temps en temps il vous parachutent des grénins, des peaux de bananes et des globules d'acide qui pompent votre énergie ou vous tuent. Heureusement, l'énergie peut être récupérée grâce aux aérochocs et aux bouilles thermos. A vous de pousser ou d'éviter les ennemis pour placer les poteaux et modifier les bragues le plus rapidement possible (sans obligé).



HIGH STEEL

GRAPHISME: 68%

ANIMATION: 72%

SON: 67%

INTERET: 74%

Une version ST devrait sortir bientôt. Pas de version PC prévue.



High Steel est un jeu simple, amusant par sa présentation graphique et sonore que par son thème, mais il requiert tout de même de se concentrer. Il n'est pas nécessaire de se précipiter sur le joystick mais il faut rester concentré et réfléchir vite. On dispose de quelques poteaux à construire, on monte ou casse vite la construction. Il faut également pousser les ennemis dans un coin qui ne risque pas de gêner le jeu. High Steel est un bon petit jeu, dont le succès n'est pas sans rappeler Rock'n Roll d'Acclaim (pour ceux qui ont connu ce jeu sur C64).



CEST UN JEU VIRGIN LOISIRS

Delta City 1988. Produit par Andrew GREEN. Programé par The table Curve.

Virgin  
1000m  
NOTICE VIRGIN

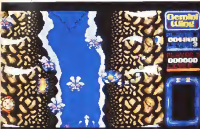


# ARCADÉ / ACTION

## GEMINI WING

VIRGOL 1 ou 2 joueurs  
Système: Amiga / ST

Le journal a scandale "Goodie Spirit" a réussi son coup au-delà de toute espérance. L'article infamant au sujet de nos voisins extraterrestres s'est soldé tout simplement par une déclaration de guerre. Fort heureusement, la Terre a mis au point dernièrement un vaisseau de guerre de la nouvelle génération. Gemini Wing. Vous êtes envoyés (seul ou à deux) dans ce vaisseau armé d'un canon à double laser pour détruire et traverser les lignes ennemies. En chemin, vous pouvez améliorer votre armement: 17 tirs, 100000 (2000, 5000 ou 10000 points), missiles à très chères, vies supplémentaires, ainsi qu'un rayon mortel qui nettoie tout l'écran. A la fin de chaque niveau, vous aurez l'air d'un véritable forgeron ennemi qui tentera de mettre un terme à votre progression.



Dans le genre shoot'em up à scrolling vertical, le tirage d'armement d'un tiré son, bien qu'il n'est pas forcément d'exceptionnel. D'abord, en ce qui me concerne, j'utilise un joystick à tir automatique, car le nombre d'ennemis qui défilent vient vite à bout de la résistance de mon index. Le problème, c'est que l'utilisation des armes-bonus oblige à débrayer le tir automatique pour revenir en mode normal. Un peu embêtant, mais c'est une question d'habitude. A part ça, l'apparition des bonus est aléatoire, ce qui est dommage car la progression du joueur dépend plus du hasard que de sa destinerie. Le déploiement du vaisseau est un peu lent, et le tirage devient presque "impossible" à partir du septième niveau. Mais avant d'en arriver là, vous y passerez de bons moments.

### GEMINI WINGS

GRAPHISME: 71X  
ANIMATION: 70X  
SON: 78X

INTERET: 73%

Peu de différences  
entre les versions  
Amiga et ST. Pas de  
version PC disponible.



Encore un shoot'em up sans-vie me dire? Oui, mais celui-ci est beau. On dirait un dessin animé. Les graphismes sont superbes, et il y a un très grand nombre de pièces d'armement. Sans compter, bien sûr, les ennemis. Une belle musique vient agréablement le jeu, et ce n'est que très rarement que l'on entend un bruit de tir. Autrement, le jeu reprend toutes les recettes déjà connues par les habitués de ce genre de jeu: les "bonus" arrivent durant le jeu et le super-ennemi à la fin de chaque niveau. Pour ceux qui aiment le jeu de tir, c'est un bon achat, surtout qu'il ne sera pas assés de terminer ce jeu.

AUTOCOLLANT  
FERRARI  
GRATUIT AVEC  
LE SOFT



### FERRARI FORMULA ONE

Le tour de Formule 1 se peut compléter. Le réalisme est vraiment saisissant, la conduite est très facile. Vous allez découvrir des sensations que vous n'avez jamais eues auparavant. Toutes les règles de la Formule 1 sont respectées. Le jeu est un must pour les grands amateurs de Formule 1.

Disponible maintenant sur ST/Amiga/PC (3.5 et 5.25)  
Remarque: selon la version. Contactez: 64 Spectrum Ltd. Amiga Ltd. Amiga Ltd.

Contactez votre revendeur le plus proche ou  
ELECTRONIC ARTS THE LONDON BUSINESS  
CENTRE, 11-49 STATION RD.  
LONDON, E20 6BQ, ENGLAND  
(Tel: 044 753 4646)



**Ferrari**

FORMULA ONE  
GRAND PRIX RACING SIMULATOR

Ferrari Formula One

# THE STRIDER

US GOLD env. 2000 1 joueur  
Système: Amiga / ST

Depuis quelques mois, lorsque vous allez dans une salle de jeux d'arcade, il est courant de voir un étrangement autour de The Strider, un jeu d'arcade du chez Capcom, assez particulier. Vous dirigez le "Strider" à travers 6 niveaux différents, qui n'ont pour seul point commun, que leur taille gigantesque. Vous devez sauter au-dessus de nombreux pièges, éviter des pièges et surtout combattre de nombreux monstres, personnages ou robots qui vous bloquent le passage. Votre personnage possède une arme laser assez diversifiée et au cours de sa progression, il pourra trouver quelques autres armes ou bonus. Les décors sont assez variés, allant d'un style plutôt préhistorique (amazones, laves, dinosaures) à un genre totalement futuriste (robots, canons lasers, etc.). Les ennemis sont eux aussi très divers, tant par leur apparence, leur mode d'attaque que par leur taille (certains sont centimètres étonnants). La grande originalité de ce jeu vient de deux points essentiels. Tout d'abord, il existe plusieurs chemins pour arriver au bout de chaque niveau, ce qui laisse au joueur une grande liberté de décision. Deuxièmement les déplacements du Strider sont eux aussi assez particuliers, il peut en effet s'accrocher à toutes les surfaces et à tous les murs, qu'ils soient horizontaux, obliques ou verticaux. Alors qu'il est accroché à un mur, il peut se servir de son épée ou bien sauter pour s'accrocher à un mur voisin. Ainsi les déplacements sont eux aussi très libres, ce qui laisse au joueur beaucoup plus d'options pour passer à l'étape. Une adaptation d'un jeu extraordinaire et remarquable, seul dans son genre à laisser une grande liberté d'action au joueur.

La version ST est plus rapide mais un peu moins détaillée. Pas de version PC annoncée.



Strider est incontestablement l'un des meilleurs jeux d'arcade du moment. L'adapté sur un micro semble être une mission impossible, et cette version de Strider en est d'autant plus réussie. On y retrouve en effet tous les tableaux de l'arcade, tous les monstres et tous les pièges. C'est vraiment dément! Le jeu est un shoot'em'up mais à un jeu de grimpe, mais qui dépense tout de cet état fait dans le genre. Le plus surprenant reste sans aucun doute que la version ST est meilleure que la version Amiga. Certes la musique est moins bonne, mais les couleurs sont moins ternes et surtout le jeu est plus rapide. Enfin, ça reste quand même excellent sur Amiga. L'une des meilleures adaptations de jeu d'arcade du moment!



Séparez-nous pas, depuis trois semaines, de nous relative les créées avec cette adaptation qu'il trouvait démentiale, grandiose, révolutionnaire, etc. Je vous épargne les 42 autres adjectifs qu'il avait trouvés. Pour une fois, il était bien, et se sentait amusé ne l'ayant pas trompé. Si je vous dis que c'est exactement comme le jeu d'arcade, bon nombre d'entre vous qui le connaissent me diront que c'est impossible! Ils ont tort pourtant, et le visage réjouit et épanoui des gens qui ont joué à ce logiciel est selon moi la meilleure preuve de ses qualités. Un soit démentiel, grandiose, révolutionnaire, etc.



Bravo! c'est le mot qui vient tout de suite à la bouche après avoir vu la conversion micro de The Strider, tout en connaissant la version arcade. Même si tous les détails n'y figurent pas, le jeu reste néanmoins très fidèle à l'original. Quant à la restitution, on ne peut qu'être admiratif tant la qualité générale est excellente. Au niveau des graphismes c'est superbe, notamment les décors. Pour les bruitages et la musique, même remarque. Enfin, parlons de l'animation qui est très correcte, même si parfois elle se révèle un peu lente (sur Amiga). Mais ce léger défaut ne nuit aucunement à la jouabilité du soft. De plus, l'action est présente et la difficulté croissante, alors que demander d'autre?



## STRIDER

GRAPHISME: 94%

ANIMATION: 89%

SON: 83%

INTERET: 90%





## ARCADE / ACTION

### H.A.T.E.

CREALIN env.200F | 1 joueur  
Système: ST

Vous voici projeté en l'an 2320, période de grand trouble pour le galaxie. Le menace des aliens se fait de plus en plus pressante. Les différents secteurs et planètes de l'homme s'est écarté et à présent ils peuvent tomber d'un jour à l'autre dans les mains de ces ennemis. De plus, l'homme n'a plus l'expérience du combat, accablent ses tabeasas. L'humanité a besoin de vous pour repousser ces forces ennemies. Mais pour les combattre efficacement, vous allez subir un long et dur entraînement. Celui-ci aura comme théâtre d'opération Shipwreck, la base d'entraînement de tout pilote de chasseur céleste. Une fois là-bas, vous allez devoir collecter toute les cellules de plasma qui jonchent le sol. Suivant le nombre ramassé et la puissance de feu disponible, le nombre de vos vais valent lors du niveau suivant. De plus, à chaque niveau, vous changez de véhicule. Pour le deuxième, vous vous retrouvez aux commandes d'un chiv d'assaut. Pour le troisième, il s'agit d'un aéroglasseur. En fait, chaque niveau conditionne le suivant. Plusieurs barrières sont posées en travers de votre route, comme des mines, des idées charbonnées, des chasseurs ennemis, des projectiles provenant du sol ou encore des mips. Parfois, vous trouvez des armes supplémentaires. Pour les utiliser, il suffit de presser le bouton "fire" en même temps que vous prenez ou perdez de l'altitude. Vous allez devoir faire face.



Idée de faire un jeu du type Zaxxon sur une machine comme le ST n'est à première vue pas méconnue. Après tout, ce genre de logiciel a largement contribué à la renommée de nos glorieux 8 bits. Seulement voilà, par rapport à ces premières versions, H.A.T.E. apporte pas grand chose, si ce n'est de changer de véhicule au fil des tableaux. Néanmoins, la réalisation est assez bonne et l'effet 3D très bien rendu. Avec des graphismes plus colorés, plus détaillés et une meilleure animation (en peu lente dans le cas présent), nul doute que ce soft aurait mérité la note maximale. Avec tout de même aux auteurs.



GRAPHISME: 49X

ANIMATION: 55X

SON: 62X

Une version Amiga devrait sortir bientôt. Pas de version PC prévue.

INTERET: 48X

H.A.T.E.

### XENOPHOBIE

MICROSTYLE env.200F | 1 à 2 joueurs  
Système: Amiga

Xenophobie est avant tout un jeu d'arcade. Tiens, à propos, savez-vous ce que ça veut dire, Xenophobie? C'est sûr que la plupart d'entre vous l'ignorent. Eh bien, je vais vous aider de vous décarcasser pour retrouver ce vieux dictionnaire, que l'on vous a offert à l'in de votre enfance, et qui traine sous un tas de disquettes. "Se dit de quelqu'un, d'un animal hostile aux étrangers et à tout ce qui vient de l'étranger." (N.D.L.R. Amiga de prendre les lecteurs pour des étrangers). Attention, à ne pas confondre avec Xenophobie qui a la signification suivante. Comme quoi, Génération 4 peut également pousser à l'éducation du plus grand nombre! Cette page culturelle étant bouclée, passons au jeu. Justement, dans ce jeu, vous êtes un xenophobe. Il faut dire que votre planète a été envahie par une horde d'aliens prêts à tout pour espérer leur domination. Comme d'habitude, votre rôle est de détruire ces ennemis. Le nombre de tableaux est impressionnant, et au cours de votre match, vous pourrez récupérer divers objets vous permettant de lutter à armes



(presque) égales. Si vous vous sentez un peu seul, vous pourrez toujours jouer à deux, en même temps mais pas au même endroit. L'écran étant alors divisé en deux parties.



J'ai beau essayé de chercher, et de chercher encore, ce qui pourrait "sauver" ce logiciel, mais je ne trouve rien. Pour sortir du lot de ce type de jeu, la réalisation doit être excellente et dans le cas présent, c'est raté. Jugez donc! Les graphismes sont d'une extrême dans une extrême et même les 3D de l'écran et en plus ils sont moches, c'est-à-dire aussi bons que ceux des 8 bits. Les personnages sont mal dessinés et les couleurs mal choisies. Au niveau des sons, même remarque. Mais le plus reste à venir, car l'intérêt du logiciel s'avère très limité. Quelle pitié!



XENOPHOBIE

GRAPHISME: 39X

ANIMATION: 61X

SON: 56X

Une version ST sera disponible au même temps que la version Amiga. Pas de version PC prévue.

INTERET: 36X

# DEPRIK CENTURY

Accorde et intelligence entièrement multi-players.  
6 niveaux d'entraînement à votre mesure, 300 heures d'attente à disposition sur une machine d'ordinateur.  
Les musiques et l'animation (la 3D ray tracing) sont à la fois splendides. Deprik Century est le jeu du siècle.



TITUS

20 TER AVENUE DE VERSAILLES - 93220 GAGNY - TÉL.: (1) 43.32.10.92

EXCLUSIVITE MONDIALE !!  
1er JEU EN RAY-TRACING

# ARCADE / ACTION

## SAFARI GUN

NEW DEAL PRODUCTION env.200F 1 joueur  
Système: Amiga / ST

Voilà une idée qu'elle est intéressante. Et le jeu va faire plaisir à BD. Vous devez partir dans la jungle avec deux amis en un fusil, car il y a beaucoup de braconniers qui en veulent à votre peau, au moins autant qu'à celle des animaux qu'ils extorquent, et dans l'autre main un appareil photo pour prendre des clichés des animaux dans leur milieu. Chaque photo vous sera achetée un bon prix, et chaque braconnier liquidé vous vaudra aussi une récompense. Si vous revenez vivant de cette mission, vous serez alors envoyé dans une autre région afin de continuer votre croisée pour sensibiliser l'opinion publique.



Pour un premier soft, les programmeurs de New-Deal font fort. Safari Gun est en effet original et bien réalisé. Quand je pense qu'il y a des gens qui en sont à leurs 100ème mauvaise programmation sur ST ou Amiga et qui programment depuis des années, ça fait plaisir de voir une nouvelle compagnie frapper fort d'entrée de jeu... Bref, Safari Gun est un logiciel d'arcade qui possède un intérêt plus important qu'Operation Wolf, même si le principe reste le même. Graphisme de qualité, musique et brulages digitaux, tout est soigné. Bravo à New-Deal, qui nous rend maintenant impatient de voir l'est!



"Safari Guns a vraiment tout pour lui."



New-Deal démarre enèche avec ce premier jeu. Le thème écolo, le jeu est particulièrement sympathique: sur les braconniers et photographier les animaux (Safari Gun n'est pas encore possible sur ST, note 1). Attention à ne pas être trop vite en confondant le Winchester et le Pentastar! Les graphismes sont sobres, avec une présentation pleine d'humour, et la photo finale est de vous féliciter! Le fond sonore vous transporte tout droit dans la savane. Et, en fin de jeu, les meilleurs scores sont sauvegardés. Safari Gun a vraiment tout pour lui.



## SLAYER

HEWSON env.150F 1 joueur  
Système: ST

Cet article sera sûrement le plus court de ce numéro étant donné qu'il y a rien à dire sur Slayer. Slayer est un shoot'em-up comme il en existe des tonnes avec, en prime, rien de nouveau! Slayer est quand même agréable de supériorité scrolling comme Hewson! Nebula. La société innovait avec son fameux scrolling rotatif, mais aujourd'hui, rien de nouveau dans Slayer. Il faut avouer que le scrolling est pas mal, mais ça fait peu pour le prix...



Nous avons déjà des jeux de la comme Operation Wolf, Capone ou encore RDX, mais jamais, jamais encore de safari photos. Le mal est réparé, et plutôt bien, même. C'est vrai, que les quelques balles que vous devez tirer sont en fait des tranquillisants pour permettre la capture des braconniers. Si toutefois vous n'arrêtez pas les animaux, vous pouvez toujours tirer dessus et photographier les braconniers. Et si vous n'avez pas ce soft, vous pouvez quand même l'acheter, car dans la boîte, il y a une entrée gratuite pour le parc de Thierry qui est magnifique. Trois bonnes raisons de craquer.

Une version PC est à prévoir. Peu de différences entre les versions Amiga et ST.

GRAPHISME: 85%

ANIMATION: 78%

SON: 84%

INTERET: 83%

SAFARI GUN



Mais que ce passe-t-il chez Hewson? Sont-ils fatigués? Comment peut-on encore sortir des shoot'em-up d'entrée de jeu, alors que certains arrivent encore à nous faire rêver: le zéro de Xénon II: Megablast (entre autres) qui porte vraiment bien son nom. Figurez-vous que Slayer est bien loin du Megablast. Vous vous rappelez du dernier succès de Hewson: Nebula. La société innovait avec son fameux scrolling rotatif, mais aujourd'hui, rien de nouveau dans Slayer. Il faut avouer que le scrolling est pas mal, mais ça fait peu pour le prix...



GRAPHISME: 46%

ANIMATION: 67%

SON: 43%

INTERET: 28%

Pas de version Amiga ou PC annoncées.

SLAYER

# ARCADE / ACTION

## GILBERT: ESCAPE FROM DRILL

AGAM AGAM env.200F 1 joueur  
Système: Amiga / ST

Vous ne connaissez peut-être pas Gilbert l'alien? Eh bien, c'est une star du petit écran au Grande-Bretagne! Il vient de rentrer chez lui, sur la planète Oxi, après avoir achevé le dernier épisode d'une série TV. Or, à peine arrivé, on lui propose un nouveau contrat sur Terre. Les Drillians, malades de jalousie, veulent l'empêcher de repartir. Pour cela, ils ont démonté une partie de son vaisseau spatial, et ont disséminé les morceaux sur Oxi. Gilbert a-t-il que 24 heures pour reconstruire son véhicule, et s'il veut des indices sur les endroits où sont cachés les

pièces manquantes, il devra visiter les salles d'arcade et pour aux cinq jeux favoris des Drillians: Boon Drain (un test de mémoire), Greed (une sorte de Pacman), Snoc Fight et the OK Corral (un jeu de massacre), Earth Invaders (un Space Invaders) et Sprout Wars. Si Gilbert est vainqueur, il gagne un indice, sinon il perd une heure sur le temps qui lui reste.



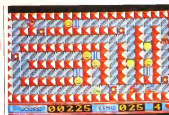
Si de jeu présente un intérêt, pour les Amiga, qui retrouveront un de leurs héros TV, pour nous Français, Gilbert est un personnage sans grande originalité et qui joue un rôle laid. Ceci mis à part, le jeu n'offre pas beaucoup plus d'intérêt. Les décors sont assez sympathiques et les ennemis sont bien animés selon le même rythme. Les jeux d'arcade sont trop vite lassants. Et les couleurs sont sans surprise, pas de pages, pas de passages secrets, pas de stratégie, rien qui du jeu, jusqu'à ce qu'on arrive à une salle d'arcade. C'est vraiment légal!

**GILBERT**  
GRAPHISME: 62% Pas de différence entre les versions Amiga et ST.  
ANIMATION: 55% Pas de version PC annoncée.  
SON: 45%  
**INTERET: 58%**

## ROLL OUT

EAS env.200F 1 ou 2 joueurs  
Système: Amiga

Rattrier. Voilà ce qu'il faut faire lorsque l'on joue à Roll Out! Le but du jeu est simple: vous devez faire entrer des disques jaunes dans des coffres en soufflant dessus. Ces disques glisseront alors jusqu'au prochain obstacle qu'ils rencontreront. D'horribles bestioles vont intervenir sur l'écran, et tout contact avec elles vous fait perdre une vie. Vous pouvez pousser des cubes sur celles-ci afin de les écraser, mais au bout d'un certain temps, elles vont réapparaître. Une fois toutes les pièces rangées, vous avez accès au niveau suivant!



Roll Out est le genre de jeu qui ne joue pas de mise et qui n'est pas annoncé ou attendu par tout le monde, mais ce n'est en fait pas moins un bon jeu de réflexion. Il vous force énormément de stratégie et de tactique pour pouvoir terminer le scénario de ce deuxième niveau. Chaque niveau a des astuces, mais surtout pour les auteurs, ce genre de programme ne passera qu'une petite partie des possesseurs de micros.



**ROLL OUT**  
GRAPHISME: 54% Aucune différence entre les versions Amiga et ST.  
ANIMATION: 48% Pas de version PC annoncée.  
SON: 63%  
**INTERET: 66%**

# LES JEUX ET LES MICROS DU FUTUR AU PRÉSENT

## ELECTRON

12 Pce de la Porte de Champerret 75017 Paris M° Pte Champerret Bus PC,92,93  
Ouvert 7 jours sur 7: Mardi au Samedi de 10h à 19h30, Lundi 14h15h, Dimanche 14h18h

**-15% sur les logiciels pendant les 10 jours qui suivent leur sortie !!!**

**Offre 1:**  
**ATARI**  
**520 STE**  
Mon couleur  
6 jeux + Joy  
**5490 F**

**Offre 2:**  
**520 STE**  
+ 3 jeux + Joy  
**3490 F**

**offre 3:**  
**PC POCKET ATARI**  
avec nombreux logiciels  
**2990 Frs**



42 27 16 00 **LECTEUR DF ST/AMIGA 890 F**

**Réparation immédiate de votre ATARI garanti ou non** (sous réserve de disponibilité des pièces)

**IMPRIMANTE 80 COLONNES**  
**1490 Frs**

**Disquettes Double Face 3.5 gde marque**  
**99 Frs les 10**  
**890 Frs les 100**  
plus, nous consulter !!!

**Offre 4: 520STF**  
Mon couleur  
3 jeux + Joy  
**4490 F**

**Offre 5: 1040STF**  
Mon couleur  
6 jeux + Joy  
**5990 F**

**Matériel Couleur pour AT/AMIGA depuis**  
**1490 Frs**

**Offre 6:**  
**Amiga500**  
Mon Couleur  
**4990 F**

TEL: 16 (1) 42 27 16 00 - VENTE PAR CORRESPONDANCE - CARTE BLEUE, CREG, CETELEM - CREDIT

OFFRE VALABLE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

NOM \_\_\_\_\_ PRÉNOM \_\_\_\_\_  
ADRESSE \_\_\_\_\_  
C P \_\_\_\_\_ VILLE \_\_\_\_\_  
CHEQUE \_\_\_\_\_ MANDAT \_\_\_\_\_ CARTE BLEUE \_\_\_\_\_  
N° \_\_\_\_\_ DATE EXPIRI \_\_\_\_\_

**PROMOS ET NOUVEAUTES:**  
**TAPEZ 3615 ELECTRON**

OFFRE N°	LOGICIEL	ST	AMIGA
1	LOGICIEL	---	---
2	LOGICIEL	---	---
3	LOGICIEL	---	---
4	LOGICIEL	---	---
5	LOGICIEL	---	---
6	LOGICIEL	---	---

FRAIS DE PORT COORDONNÉES  
FRAIS DE PORT MACHINE  
TOTAL TTC

CB = 50F  
CC = 100F



## ARCADE / ACTION

### TECH

GAMSTAR env.200F 1 ou 2 joueurs  
Système: Amiga

Tous les gens qui ont vu le film *Ton* se souviennent sûrement de la mémorable course de motos qui a donné naissance à tant d'adaptations sur micros. *Tech* est l'une des toutes dernières. Pour ceux qui n'ont jamais vu le film, je vous rappelle les règles: vous êtes sur une moto à l'intérieur d'un terrain. Cette moto laisse une trace derrière elle que vous ne devez jamais traverser. Vous devez donc rouler le plus longtemps possible. Mais le jeu ne s'arrête pas là, car sur ce terrain, il y a d'autres motos qui font la même chose et vous ne pouvez pas non plus traverser leur trajectoire. A vous donc de les obliger à s'arrêter en leur coupant la route en vous aidant des divers murs qu'il y a sur le terrain.



Une fois que l'on est parti, il est difficile de s'en détacher. *Tech* est un jeu dans lequel les réflexes et la précision sont de rigueur. Personnellement, je vous conseilerais une manette à quatre directions comme celles qui se fabriquent du temps des 800 XL, et que l'on peut encore trouver chez de bons commerçants pour la modique somme de 50 à 80 francs, car c'est souvent que l'on se suicide dans ce jeu en voulant tourner et en faisant un demi-tour.



### TECH

GRAPHISME: 50%

ANIMATION: 43%

SON: 47%

La version Amiga est bien plus rapide que la version ST. Pas de version PC annoncée.

INTERET: 62%

### ALIEN LEGION

GAMSTAR env.200F 1 joueur  
Système: Amiga



Vous êtes un humain, gentil, brave et même un peu fou pour vous lancer dans une tâche aussi ardue que de débarrasser le monde des aliens. Mais que voulez-vous, il en faut! Armé de votre courage et de votre inséparable pistolet laser, vous avancez à la rencontre d'ennemis, et donnez tous les détails. Dès qu'un alien est tué, il se transforme en une fiole contenant un liquide vert ou rouge suivant le cas. Quand vous êtes en contact avec une de ces fioles, votre énergie augmente ou diminue suivant la couleur du liquide. Une fois passé un certain nombre d'obstacles, vous aurez alors à affronter un vaisseau qui vous bloque l'accès au niveau suivant.



Je viens tout juste de terminer le test de *Gemini Wings*, et je ne peux m'empêcher de trouver une grande similitude entre ces genres de jeux. En effet, dans les deux cas on tire sur tout ce qui bouge, et dans les deux cas on doit avancer vers un affrontement final (du moins pour chaque niveau). Mais là quand même beaucoup moins épique ce jeu. Une chose est certaine, c'est cette façon de pouvoir regagner de l'énergie en touchant le plus longtemps possible des fioles. Et heureusement que ces fioles existent, car le jeu est très difficile.



### ALIEN LEGION

GRAPHISME: 63%

ANIMATION: 61%

SON: 66%

Une version ST est prévue et devrait sortir bientôt. Pas de version PC prévue.

INTERET: 59%

# RENCONTREZ L'INFORMATIQUE AUX DEUX VISAGES



LE SALON DE LA MICRO VRAIMENT INDIVIDUELLE

**SALON  
DE LA  
MICRO**

Aujourd'hui la micro-informatique a plusieurs faces. Elle est tout autant de fait ludique, d'enseignement, de professionnelle.  
Pour la première fois, vous allez trouver ces micro-informatiques réunies en un même lieu. Des machines des logiciels et des hommes. En un mot, des solutions performantes pour tous.  
C'est grand rendez-vous à un nom: Le Salon de la Micro.  
A BENTON DU 13 AU 15 OCTOBRE 1989 ESPACE CHAMPERNET - PARIS  
Maison Porte Champernet - RER Porte Maillot - Sortie pédestre Porte Champernet



13-15 OCTOBRE 1989 ESPACE CHAMPERNET, PARIS

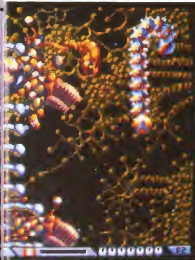


## ARCADE / ACTION

### XENON II

IMAGWORKS env.200F 1 ou 2 joueurs  
Système ST

Ils sont de retour! Vous avez eu toutes les peines du monde à les vaincre dans Xenon. Eh bien, ce sera encore plus dur dans Xenon II. D'ailleurs, cette fois-ci les programmeurs ont tout prévu. Sachant que le logiciel est très dur, ils ont inclus la possibilité de recommencer la partie à l'endroit même où vous avez péri. Et ce, trois fois de suite. Au début, vous ne possédez qu'un simple canon, mais par la suite, un canon arrière viendra se greffer sur votre vaisseau, puis un tir latéral. Mais à part ces quelques armes qui vous sont "gracieusement" offertes, d'autres bien plus efficaces sont disponibles. Sachez qu'à chaque mort et fin de tableau, vous vous retrouverez devant un marchand avec lequel il vous sera possible de négocier des armes (car certaines coûtent chères). Pour pouvoir les acheter, il faut auparavant détruire les vagues d'ennemis, et collecter les différentes pastilles qu'ils lâchent. C'est de cette façon que vous augmenterez votre puissance. Il existe plusieurs types d'armes et vous ne saurez pas toujours lesquelles choisir. Là encore, pas de problème pour connaître leurs caractéristiques, puisqu'il suffit de cliquer une fois dessus. Et si vous préférez toujours pas décider, vous pourrez toujours demander conseil au marchand. À noter aussi une arme très intéressante qui, si vous le prenez, vous octroie presque toutes les armes de Xenon II pendant dix secondes. Croyez-moi, le spectacle est étonnant. Pour terminer, sachez que si vous vous retrouvez en situation délicate, vous avez la possibilité de reculer durant un laps de temps assez court. Voilà, je vous laisse le soin de découvrir le reste (car ce n'est pas tout!).



Vous vous souvenez de Xenon? Speedball, ça vous dit quelque chose? Tant mieux, parce que les programmeurs de ces deux jeux viennent enfin de sortir leur nouveau programme, et il est fabuleux. Xenon 2 est le meilleur shoot'em up de l'année, car il est grandiose au niveau de la réalisation et plein d'idées originales, ce qui fait du bien pour un soft de ce genre. On peut même dire que c'est le plus belle réalisation de l'année, tous genres confondus, alors, ne pas l'avoir chez soi serait bien dommage! Au fait, un conseil: le tir automatique des pyriques ne fonctionne pas avec ce jeu, si ce n'est avec le Navigator de Konix... Une nouvelle raison d'acheter cet excellent pyrick!



Beaucoup disent: "Encore un shoot'em up à scrolling vertical?" D'autres pensent: "Is vont encore dire qu'il est mieux que les autres?" Eh bien, à toutes ces personnes je répondrai simplement: "C'est vrai, Xenon 2 est pour moi le meilleur jeu du genre!" Les très bons jeux de tir à scrolling horizontal (tous nombreux (Blood Money, R-Type, Forgotten World, Silkworm, etc.), par contre ceux avec un scrolling vertical n'avaient pas aussi bien évolué. Mais celui-ci, est non seulement graphiquement impressionnant, mais il possède en plus des scrollings différentiels impressionnants et une jouabilité très intéressante. Voilà qui va permettre de se débiter après une dure journée scolaire!

Une version Amiga avec une musique encore meilleure sera bientôt disponible. Il y aura aussi une version PC, prochainement!



Oubliez tout ce que l'on a pu vous dire sur les shoot'em up, voilà sort l'ultime jeu de ce type sur ST. C'est bien simple, tout est parfait. Le jeu surpasse tout des graphismes, car lorsque l'on voit qu'il utilise que seize couleurs, le résultat est d'autant plus prodigieux. Les bruitages ne sont pas en reste et figurent parmi les meilleurs sur ST. Enfin, venons-en à l'ennemi qui est impeccable et ce, même en présence d'un nombre très élevé d'ennemis à tuer et de trois scrollings différentiels. Vous l'avez compris, tout dans ce soft est impressionnant, travail, jusqu'au moindre petit détail. Au bout du compte, un logiciel fabuleux qui ne souffre d'aucun reproche. Alors, merci qui?



XENON 2

GRAPHISME: 96%

ANIMATION: 96%

SON: 94%

**INTERET: 96%**

## ARCADÉ / ACTION

### SHINOBI

VIRGIN env.300€ 1 joueur  
Système Amiga

Un homme cruel a emprisonné tous les enfants de la ville. C'est pas une honte, ça ? Pour les sauver, les lésions de parents d'élèves sont appelés à vous. Les enfants n'ont pas oublié que lorsque vous étiez enfant, vous dominiez tout le monde en sport, surtout dans les disciplines du saut de cheval et de la manie à la corde sans les mains. Sachant qu'entendre vous étiez tourné vers les arts martiaux, suivez les enseignements d'un grand maître. Si Lianka dans une province isolée de pins, près d'Orléans, c'est tout naturellement vers vous que tous les regards se sont tournés. Ça tombe bien, vous venez juste de réussir brillamment votre brevet de troisième degré de guerrier naga et diez bien parti pour obtenir votre monnaie du premier coup. Mais vous le passerez en revenant.



ici le type même de logiciel qui aurait pu faire un hit, s'il avait bénéficié d'une meilleure réalisation. Je sais bien que la version arcade n'est pas fantastique, mais ce n'est pas une raison pour en faire une mauvaise adaptation. Le jeu vient des graphistes. Tenez-vous bien, le décor du fond est en deux couleurs. Celui du premier plan ne vaut d'ailleurs pas beaucoup mieux. Autre problème de taille, l'animation n'est pas des meilleures, même si l'on peut noter la présence d'un scrolling différentiel. Côté sons, c'est correct, mais l'on peut regretter que bon nombre de musiques sur Amiga se ressemblent trop. Cependant, malgré toutes ces critiques, le logiciel est très jouable et très prenant. Comme quoi le plaisir de jouer fait oublier bien des choses.



le devoir avait tout. Pour ramener tous les enfants, il vous faudrait parcourir cinq niveaux, chacun étant subdivisé en quatre phases. Tout d'abord, vous faites le niveau et l'histoire à votre habitude vous ramène tout sur votre possession. Très pure d'été, vous êtes très inspiré, ce qui vous a valu trois accusations des cours de catéchisme, mais passons. Ensuite, vous parcourrez un autre niveau, un peu plus facile. Dans le troisième partie vous devrez, le plus souvent affronter un gros méchant. Et enfin, dans la dernière, qui est une phase de bonus, il faut empêcher les ennemis d'arriver jusqu'à vous en les repoussant à l'aide de vos shurikens. Pour vous qui, du côté d'Orléans, avez bravé les crimes les plus horribles, les dangers de la forêt et de la faune environnante, un exercice semble très facile.



Sans aucun doute, Shino est un jeu prenant. Parce qu'un peu sur Rolling Thunder, c'est le genre même de jeu que j'aime bien. Seulement voilà, l'adaptation qu'en a fait Virgin est quelque peu décevante. Graphisme grisâtre, scrolling très hésitant (c'est un peu dommage pour de l'Amiga) et sons tout ce qui est toujours autant présent, mais si vous êtes un fan de ce type de jeu, essayez-le quand même avant de l'acheter.



**SHINOBI**  
GRAPHISME : 62X  
ANIMATION : 45X  
SON : 59X  
INTERET : 74%

La version ST devrait sortir au même moment que la version Amiga, et devrait être semblable. Pas de version PC prévue.

## PROGRAMMEURS, GRAPHISTES, MUSICIENS INTÉGREZ LA MEILLEURE ÉQUIPE !

DEVELOPPEZ VOS TALENTS CHEZ TITUS !



DYNAMIQUE ET MOTIVÉE, L'ÉQUIPE TITUS VOUS PROPOSE :

DÉS PROJETS NOUVEAUX SUR LESQUELS VOUS POURREZ VOUS INVESTIR  
DES POSTES ÉVOLUTIFS DE :

- GRAPHISTES MICRO ET AÉROGRAPHES
- PROGRAMMEURS Z80, 6802, 8086, LANGAGE C
- MUSICIENS SUR MICRO ET SYNTHÉTISEURS



**TITUS**

28 TER AVENUE DE VERSAILLES - 91220 GAGNY - TEL : (0) 43.32.11.92



# C'EST (ENCORE)

## CHEZ

## MICRO VIDEO



**PROMO SUR LES JEUX !**

A partir de Septembre 89  
dans tous les MICRO VIDEO

- les 5 jeux ayant eu la meilleure note sur  
Atari ST dans ce numéro de Gen 4
- les 5 jeux ayant eu la meilleure note sur  
Amiga dans ce numéro de Gen 4
- les 3 jeux ayant eu la meilleure note sur  
PC dans ce numéro de Gen 4

**- 15 %**

pendant 1 mois à partir de la parution du jeu

Du 1er au 31 Octobre

**- 15 %**

sur tous les scanners en stock

### ATARI 520

Extension mémoire 512 K **1290 F**  
Lecteur externe 720 K **990 F**  
Lecteur interne 720 K **890 F**  
Trackball **345 F**

### AMIGA 500

Extension mémoire 512 K **1390 F**  
Lecteur externe 880 K **990 F**

**PROMO  
SUR LES SCANNERS !**

**PROMO  
SUR LES PERIPHERIQUES !**

Imprimante Mannesman Tally (80 col 120 cps)

ST / Amiga / PC **1490 F TTC**

Toute la ligne Panasonic 9 et 24 aiguilles

ST / Amiga / PC **PROMO !**

# LA RENTREE

**OPERATION  
ATARI STE**



**OPERATION ATARI STE**

Du 1 au 31 Octobre  
(et peut-être après)

Reprise de votre 520 ST  
pour achat du STE

ATARI 520 STE **3490 F**

et toujours

**ATARI PC2**

512K Ram Cable Peritel  
**4990 F**

**AMIGA 500**

512K Ram Lecteur 880K  
**3790 F**

**ATARI 1040 ST**

1024 Ram Lecteur 720K  
**3690 F**

**PROMO !  
DISQUETTES "TDK"**

**3'5 SF/DD**

**850 F** (100 disquettes)

**90 F** (10 disquettes)

**3'5 DF/DD**

**1200 F** (100 disquettes)

**130 F** (10 disquettes)

## MICRO VIDEO

*la puissance d'acquiescer, la puissance d'une chose*

PARIS		MARSEILLE	TOULOUSE	BORDEAUX
Professioneel 8, rue de Valenciennes 75009 Paris ☎ 26 14 91 90 x / 26 17 92 75 Lancry 115, rue du Fbg de St Denis 75010 Paris ☎ 49 37 06 21		75, rue de Lodi 13006 Marseille ☎ 91 90 15 28	17, rue Audoubert 31000 Toulouse ☎ 61 62 55 55	4, avenue d'Alsace Lorraine 33000 Bordeaux ☎ 50 44 47 31
Metris, Gare de l'Est / Gare de Nord				
NOUVEAU ! NANCY	NOUVEAU ! METZ	TOURS	PERPIGNAN	LYON
55, rue des 4 églises 54000 Nancy	10, rue de la Liberté 57000 Metz	80, rue Miquel 37000 Tours	4, avenue de Grande Bretagne 66000 Perpignan	11, rue de l'Europe 69000 Lyon
☎ 50 44 47 30	☎ 50 44 47 30	☎ 47 85 78 90	☎ 68 36 24 40	☎ 72 72 15 74
				☎ 02 / 645 0002



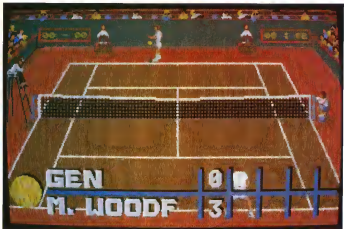
# GREAT COURTS

UNI SOFT env. 200F 1 à 2 joueurs  
Système ST

L'objet de ce jeu est simple: participer aux plus grands tournois du circuit ATP, les épreuves du grand chelem. Elles sont au nombre de quatre: l'open d'Australie à Melbourne, le french open à Roland-Garros, l'open britannique à Wimbledon et enfin l'open des Etats-Unis à Flushing Meadow. Sachez tout de suite que le logiciel gère votre classement au fil de vos matchs et que vous pouvez sauvegarder votre position à tout moment. Vous pouvez reprendre la compétition quand vous le voulez, et ainsi progresser pour atteindre le premier rang mondial. Les points attribués et le système tenu est à peu de chose près celui de l'ATP. Au début du jeu, vous avez le choix entre trois niveaux de difficulté. En mode "easy", le jeu est assez lent et vous ne pouvez pas faire de fautes de filet. En plus, une croix est présente à l'écran, vous indiquant l'endroit exact où vous devez vous placer pour renvoyer la balle dans les meilleures conditions. En mode "hard" l'air fait sa corripue, vous pouvez faire des fautes de filet et la croix vous indiquant le bon placement à disposer. En mode "pro", c'est encore plus dur. Pour le service, vous devez frapper la balle au bon moment, sinon elle sera soit trop courte soit trop longue. Il est même possible de frapper dans sa propre moitié de terrain. Autre difficulté cette fois-ci pour renvoyer la balle, il s'agit de taper exactement au bon endroit avec la raquette. Aucune faute de cadrage n'est permise. Le contrôle de la balle dépend donc énormément de votre placement et de la position du racket. Vous pouvez choisir entre un coup cassé ou décroché. Sur ce, bon match.



Le ST n'avait pas, jusqu'à maintenant, de bon jeu de tennis. Certes, Pezding Shot était sympa, mais ce n'était quand même pas fabuleux, alors que Great Courts est clairement, n'hésitez pas, grandiose. Le graphisme est horrible, même si l'on peut mieux faire sur un ST, et l'animation est bonne. Mais ce n'est pas le jeu que Great Courts séduit. C'est au niveau de la jouabilité parfaite et surtout du nombre d'options qu'il gagne mon opinion. Trois modes de difficulté bien différents, de l'entraînement réellement utile, des tournois bien faits, Great Courts est passionnant. Le plus intelligent, c'est le sauvegarde du classement ATP de tous les joueurs, classement qui évolue constamment. Ainsi, votre but sera de faire partie des 10 premiers mondiaux, mais pour cela, il vous faudra beaucoup d'entraînement!



Le jeu servira en même temps sur Amiga, PC et ST. Les versions Amiga et PC seront très semblables à la version ST.



Deux semaines de service de match, après une si longue disette, nous sommes gâtés. En plus, Great Courts est le meilleur du genre. C'est en tout cas avec lui que Stéphane et moi avons pris le plus de plaisir à jouer. Premièrement, il est possible de jouer l'un contre l'autre, et ensuite la localité du terrain n'est visible en permanence. Côté graphismes, c'est bien mais sans plus. Pour les bruitages, rien à dire, de même pour l'animation. Contrairement à Pezding Shot, on contrôle mieux le rebond de la balle. Pour la remettre dans le terrain et trouver l'angle cherché, il faut être bien placé, sinon c'est la honte, mais c'est la meilleure preuve que cette animation est réaliste. Sans être parfait, Great Courts reste le meilleur jeu de tennis disponible actuellement.



Enfin un service digne de ce nom. En parlant de Great Courts, on peut parler de simulation car tout y est: les courts, les coups, le technique. Un autre point important, vous rencontrez les plus grands joueurs sur les plus grands courts mondiaux. De plus vous montrez dans le classement ATP et les autres aussi. Vous pouvez vous entraîner contre une machine ou contre un joueur afin d'améliorer votre technique. Le scoring de la balle et des joueurs est sans reproche. Il en est de même pour les graphismes; enfin un beau jeu de tennis. A posséder à tout prix.



**GREAT COURTS**  
GRAPHISME: 82X  
ANIMATION: 85X  
SON: 73X  
INTERET: 92X



# STUNT CAR

MIKROSTYLE niv.2006 1 à 2 joueurs  
System1 ST

Au début de la partie, vous débutez en quatrième division. Votre but est d'arriver à la première. Chaque division comporte trois pistes. Vous allez donc affronter chacun d'entre eux sur deux circuits. Initialement, vous êtes les quatre derniers pour chaque division, étant assez faciles au début, pour véritablement devenir cauchemars pour le reste. A la fin de chaque épreuve, et si vous arrivez premier, vous marquez des points, de même si vous signez le meilleur temps. Enfin, si vous sortez vainqueur de vos courses, vous passez en division supérieure, mais attention si vous arrivez dernier, vous serez rétrogradé en division inférieure. Si vous ne jouez que sur un ST, vous ne pourrez concourir contre une autre personne. C'est l'ordinateur qui gèrera les autres voitures. En revanche, en connectant deux ST entre eux, vous pourrez jouer à deux en même temps sur la même piste, et ainsi vous mesurer à n'importe quel adversaire. Le plus important dans ce jeu est de rester sur la piste. Car, contrairement aux autres jeux de voitures, celui-ci se déroule en 3D sur un circuit dont les côtes sont des ravins qui tombent à pic. A noter, l'option "practical", bien utile. Si vous voulez avoir des chances de bien figurer, il vaut mieux s'en servir et ainsi découvrir les meilleures trajectoires et surtout les bonnes vitesses pour aborder les différentes bosses, remparts ou cassures du circuit. Car si vous arrivez trop vite, vous aurez vite fait de casser un, puis deux axes, et enfin la coque pour ne pas parler de la course et finir dans une épreuve. Pour vous aider avec à votre disposition une réserve de carburant qui vous permettra d'activer un booster, mais ne le gâchez pas, elle s'épuise vite. Si jamais vous gagnez la championnat de première division, vous repartez avec des voitures aux plus puissantes.



Wassah, Stunt Car ne déçoit jamais une course de voitures n'aura été si présente. En effet, le gestion de la 3D est grandiose et hyper-rapide, aussi bonne sinon mieux que Carier Command, c'est vous dire. De plus, avec la nature du terrain sur lequel vous évoluez, les sauts et les dérapages ne se comptent plus. Et croyez-moi il vaut mieux avoir le cœur bien accroché car les effets sont... salissants. Mais le mec plus ultra de ce logiciel, c'est la possibilité de jouer à deux, l'un contre l'autre sur la même piste. Autant vous dire que c'est la réédition, certains comptes vont être réglés. A noter aussi la qualité des bruitages. En bref, Stunt Car c'est le plaisir à l'état pur.

Des versions Amiga et PC seront bientôt disponibles, et seront très semblables à la version ST.



Enfin une course de voitures vraiment passionnante. Outre des graphismes en 3D superbe, ce jeu possède une animation d'une très grande fluidité et surtout une répétition très proche de la réalité, avec de nombreuses portions très techniques, demandant une grande maîtrise du véhicule. En plus, vous pouvez participer à un véritable championnat, soit sur plusieurs, avec un classement suivant vos victoires et défaites. L'option permettant de rejouer deux adversaires pour jouer l'un contre l'autre est géniale, même si l'absence de sauvegarde (sauf début du jeu) peut vous empêcher de savoir si vous êtes vraiment le plus rapide (d'un autre côté cela rend le jeu encore plus passionnant).



Je dois bien avouer qu'en ce moment je passe bien du temps à jouer à Stunt Car. Une 3D de qualité, une animation fulgurante, mais surtout un réalisme incroyable font de Stunt Car le meilleur jeu de voitures sur ST. Il faut voir la voiture adverse rebondir et ses roues pour le croire. Tenez! La personne qui était à côté de moi lorsque j'y jouais la première fois est tombée par terre, réellement! A compter en plus de cela que les circuits sont bien différents et originaux, dans le genre Hard Drivin, ce qui fait que Stunt Car est, on peut le dire, plus intéressant que de jouer. En plus, côté option, c'est parfait, avec la possibilité de faire un tournoi soit à plusieurs, et surtout l'option permettant de connecter deux ST pour jouer l'un contre l'autre, qui est un véritable régal! Impossible de ne pas l'acheter.



STUNT CAR

GRAPHISME: 73%

ANIMATION: 100%

SON: 72%

INTERET: 96%

CEN

# PASSING SHOT

IMAGEWORKS nov.200F 1 à 2 joueurs  
Système: Amiga / ST

Une petite partie de tennis, ça vous dit ? Alors c'est parti avec l'adaptation du tennis d'arcade de chez Sega. Premièrement, le terrain est vu d'en haut, en vue d'écran. De ce fait, lors des échanges, le ballon grossit lorsqu'il se rapproche du soi. Si ça procédait peut-être au début, ça s'y fait très vite. Une partie peut se dérouler seul ou à deux. Malheureusement, il est impossible de jouer l'un contre l'autre, ce qui est vraiment dommage. En revanche, vous pouvez en double l'un avec l'autre. Concernant le contrôle de la balle, cela dépend exclusivement, contrairement à Great Court, de la position du joueur par rapport à celle-ci. Un jeu d'entraînement est nécessaire pour trouver le meilleur placement et trouver des angles. Le service, quant à lui, ne se fait plus vu de dessus mais en vue normale (à la manière d'une console de 1600). De cette façon, il est plus facile de le contrôler, et plus précisément au moment de la frappe de balle. Pour réussir les meilleurs engagements, vous devez apprendre que celle-ci soit au sommet de sa trajectoire. Particularité importante, le vous ne touchez pas la balle vous avez droit à un deuxième lancer. En revanche, si vous tenez une faute sur la première balle, le point va directement à l'adversaire. Plusieurs effets sont possibles comme le slice, l'antirot, etc. A vos raquettes.



Adaptation du jeu d'arcade de chez Sega, Passing Shot est un jeu d'action qu'on se l'imagine de tennis. Vous ne jouez que le dernier set, décisif, et le manière de jouer n'est pas tout à fait réaliste. Le graphique est très moyen pour du ST, mais la vue du terrain est originale et le jeu sympathique, surtout lorsque l'on y joue à deux, en double. On regrettera par contre l'impossibilité de jouer à deux l'un contre l'autre, ce qui m'aurait permis d'écarter. Oidier comme le jeu d'habitude à Kick Off. Passing Shot est un jeu dont la réalisation n'est pas formidabile, mais il est très jouable. Ce jeu aurait été le meilleur tennis sur ST si Great Court n'était pas sorti au même moment.

"Passing Shot est un jeu dont la réalisation n'est pas formidable."



Enfin, un jeu de tennis sur 16 bits. Il aura tenu assez longtemps tout de même quatre ans pour qu'un logiciel digne de ce nom apparaisse sur nos machines. Et encore celui-ci, même si l'on prend plaisir à jouer, ne constitue pas une référence en soi. Si au niveau de la réalisation, c'est correct avec de bons bruits, de bons graphismes et une non moins bonne animation, le problème survient dans le principe de jeu. Tout d'abord, en mode deux joueurs, il est impossible de jouer l'un contre l'autre, mais côte à côte en pratiquant un double adversaire est quand même plus excitant. Autre point noir, le fait de ne plus apercevoir le bas du terrain lorsque, par exemple en double, un des joueurs monte à la volée. Dans ces conditions, difficile de couvrir son partenaire en fond de court. Sinon ce soit rester passif... dans une certaine limite.



GRAPHISME: 56X	Aucune différence entre les versions Amiga et ST de ce jeu. Une version PC est prévisible...
ANIMATION: 72X	
SON: 67X	
<b>INTERET: 75%</b>	

# THE CHAMP

LINEL nov.200F 1 ou 2 joueurs  
Système: Amiga



Après des jeux d'arcade très classiques comme Crack ou Duggal, l'éditeur Supers lance dans la simulation sportive avec Skulls of the Art et The Champ. Ce jeu de boxe vous concurre de match débattant (jusqu'à champion du monde. Avant de combattre, vous pouvez vous entraîner seul à la corde, punching ball, et sac de sable, où vous devrez répéter exactement les mouvements de votre entraîneur. Ensuite vous pourrez affronter des boxeurs de plus en plus forts, par rounds de 3 minutes (votre position dans le classement mondial étant sauvegardée sur ce quinquet). Le round se gère soit par KO, soit aux points. A la fin d'un match, un top-back permet de revoir les dernières secondes du combat. Une option permet également de se battre contre un adversaire humain, auquel cas les mains se déverrouillent en extérieur, sur un fond sonore de klaxons et de voitures.



C'est le deuxième jeu de boxe qui soit aussi ardent, après les très moyen Ringale, soit ce jeu moyen The Champ. Pourtant ça commence bien, avec une présentation graphique et sonore d'entrée. Linel a également ajouté des phases d'entraînement pour valoir un peu le jeu, mais ça ne sert pas à tendre le championnat vraiment intéressant. Les coups possibles sont en effet trop frôlés et pas assez précis. Les lents de boxe à arrêter quand même, mais ça ne sert à rien. Alors, à quand le super jeu de boxe, à l'animation fluide et aux coups bien virent ?

GRAPHISME: 76X	Une version ST devrait voir le jour prochainement. Pas de version PC annoncée.
ANIMATION: 56X	
SON: 83X	
<b>INTERET: 60%</b>	

# OMNI-PLAY BASKETBALL

MINDSCAPE nov.200F 1 à 2 joueurs  
Système: Amiga

La société Mindscape se lance dans un nouveau concept de logiciel des ordinateurs. Vous savez le jeu lors de sa sortie et ensuite pour le compléter, il vous reste à attendre la suite des modules d'extension et les inclure dans votre programme. Avec Basketball, le premier module nommé "end-view" est déjà présent. Mais parlons d'abord du programme original. Il vous permet de cumuler les rôles de financier, président et coach d'une équipe de basket. Vous pouvez modifier votre affectif, échanger diverses tactiques ou encore faire travailler un joueur, l'un de l'entraînement, dans un domaine précis. Pour vous aider dans vos décisions, vous disposez de toutes les données concernant chaque joueur et chaque équipe durant les neuf dernières années. Avec le premier module, vous changez complètement de domaine, puisque vous vous reprenez sur le terrain et dirigez les joueurs à la manière d'un entraîneur. Le jeu est très riche. Sur le terrain cinq joueurs sont présents et grâce à l'option "flow control", chacun d'entre eux se dirige automatiquement dans son sens de jeu, vous facilitant ainsi la tâche. Les modules à venir vous permettront de créer votre propre équipe avec vos joueurs (reels ou imaginaires), de voir le jeu sous un autre angle avec une caméra placée au-dessus du terrain, ou bien encore d'aller affronter les 64 formations des collèges américains. L'avenir est riche en promesses.



A vouloir tout faire, Basketball n'est ni un jeu très moyen. Si vous choisissez de jouer le rôle de coach, le jeu s'émulose dans un flot de données et de statistiques, et si vous choisissez la simulation sportive, la réalisation n'est pas des meilleures. Cependant, nous ne pouvons pas particulièrement au d'action. Le premier effet qui concerne les bruits. Comment on le fait pour avoir des sons si mélodieux, surtout sur Amiga ? A croire que c'est voulu. Pour les graphismes, c'est moyen. Quant à l'animation, elle aurait mérité d'être plus rapide. Mais le jeu plait énormément le maniement des joueurs. Même avec de l'entraînement, ce n'est pas facile. Dernière, car en voyant les figures qui tentent les joueurs, et avec une meilleure finition, le jeu aurait pu être passionnant.

GRAPHISME: 69X	Une version PC devrait sortir prochainement. Pas de version ST annoncée.
ANIMATION: 70X	
SON: 21X	
<b>INTERET: 46%</b>	

## SIMULATION

### LIFE & DEATH

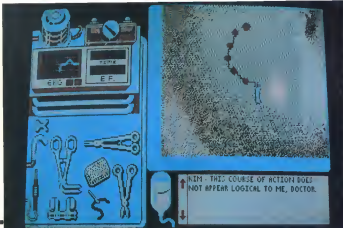
MINDSCAPE env.250F 1 joueur  
Système PC



Pleine à son légendaire sens de l'humour, c'est alors que le scruta à peine de l'hôpital que Stéphane me confiait la tache de ce logiciel. C'est ainsi que je pus enfin intervenir les rôles et c'est avec une satisfaction certaine, mêlée d'une légère pointe vengeresse, que je pris la place du chirurgien. Mais à part l'originalité de ce logiciel, plusieurs autres points méritent à sa faveur. La réalisation, même en basse résolution est excellente tant sur le plan graphique que sonore. Mais le plus de ce logiciel réside en son intérêt. Quel de plus passionnant que de maintenir un malade en vie, surtout que tout le programme se veut le plus proche possible de la réalité. A noter aussi le très bon travail de la doc qui propose un historique de la chirurgie depuis le temps des pharaons jusqu'à nos jours. En résumé, un très bon soft à offrir à tous les étudiants en médecine.



Avec Life & Death vous avez l'occasion de vous retrouver dans le peau d'un chirurgien. Des faveurs de la sorte, vous êtes dans l'ambiance. Après avoir enfilé vos gants et mis votre masque, vous serez les prêts pour le briefing des médecins. Ensuite, vousirez visiter vos patients afin de définir un diagnostic. Pour cela, il vous faudra d'abord examiner la lésion de sorte qui se trouve au pied du lit et sur laquelle sont répertoriés tous les symptômes dont souffre le malade. Pour en savoir plus, il vous faudra cliquer sur le corps du malade, de la palpier et de noter ses réactions. Vous avez aussi la possibilité de procéder à des examens plus poussés comme la mise en observation ou la prise de radios. Vous pouvez également demander l'aide d'un autre médecin. Avec tous ces éléments, vous devrez vous forger une opinion et prendre une décision. Si au début, de simples diagnostics suffiront à soulager et guérir vos patients, ensuite l'opération deviendra inévitable. Avant de procéder à celle-ci, vous devrez choisir votre équipe. Il s'agit d'entrer au staff et de choisir au mieux vos collaborateurs en vertu de leurs compétences respectives. Une fois dans la salle d'opération, il vous faudra agir comme un chirurgien et respecter toutes les règles d'hygiène sans quoi vous serez votre malade à la morgue. Pour vous avertir, un petit fusillicule est présent dans la bobine et vous indique la marche à suivre pour chaque intervention. Mais ne vous laissez pas, malgré cette aide précieuse, réuser du premier coup fierté du miracle. Seule l'expérience fera de vous un grand chirurgien. A chaque fois que vous échouez, vous serez convoqué par le directeur de l'hôpital qui vous indiquera vos erreurs. Mais j'ai toujours rêvé de devenir chirurgien, pas vous ?



NIM - THIS COURSE OF ACTION DOES NOT APPEAR LOGICAL TO ME, DOCTOR.

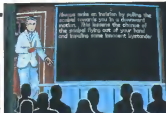


Je viens de passer une heure de jeu sur Life & Death, et le bilan n'est pas grandiose. Dix morts en une heure, ce n'est pas mal. Vous me direz, c'est toujours mieux que Didier qui commence ses opérations sans anesthésique? Quoi qu'il en soit, Life & Death est un jeu excellent, original, et dont la réalisation est parfaite. Bien qu'un CGA uniquement, il est agréable à regarder et à jouer. Attention cependant, Life & Death est très proche de la réalité et est donc complexe, ce qui veut dire qu'il faudra bien lire la documentation avant de commencer à jouer. Vivement la sortie de ce soft sur Amiga et ST...

### HORSE RACING

MINDSCAPE env.200F 1 à 4 joueurs  
Système PC

Horse Racing vous entraîne dans l'univers des courses hippiques et de leurs paris. Au début du jeu, vous disposez d'une certaine somme et votre but est de la faire fructifier en pariant sur les bons chevaux et les bons jockeys. Pour cela, vous disposez d'informations sur les dix chevaux vainqueurs des dernières courses. De même pour les jockeys, leur classement est répertorié et classé. Au bout du compte, vous obtenez une feuille de statistiques que vous devrez utiliser à bon escient pour miser et ainsi limiter vos risques de pertes. N'oubliez pas, un très bon jockey peut mener à la victoire un cheval réputé réticent. De plus, il vous faudra tenir compte d'autres facteurs comme les conditions climatiques ou la longueur de la course. En effet, certains chevaux affectionnent davantage le terrain lourd et d'autres les petites courses. Mais le plus important concernant ce jeu, c'est qu'il est entièrement modifiable. Vous pourrez, lors de leurs sorties, lui ajouter divers modèles. Ainsi il vous sera possible de vous inter-



### LIFE & DEATH

GRAPHISME: 71X

ANIMATION: -

SON: 75X

REALISME: 87X

INTERET: 82%

Des versions Amiga et ST sont prévues pour bientôt.



Venant tout de suite au point fort de ce logiciel, les pages graphiques. Avant que c'est peu pour être un logiciel, aussi belle animation. Pour les brulages, c'est toujours aussi efficace, et concernant l'animation, c'est également méritoire. En ligne droite, vous voyez bien évoluer les chevaux, mais dès qu'un virage se profile, le logiciel se met en vue d'arrière, représentant les concurrents par des numéros. La seule idée naude dans l'étude des paris et de faire statistiques afin de miser en prenant un risque limité. Pas une consolation!

aux allures en vendant un cheval pour en racheter d'autres, prendre la place de jockey, ou encore bénéficier d'un modèle vous permettant une analyse plus fine des résultats pour mieux (ou pas) à coup sûr. Alors si le vice du jeu vous tenté, hésitez pas.



### HORSE RACER

GRAPHISME: 66X

ANIMATION: 49X

SON: 63X

REALISME: 62X

INTERET: 42%

Une version Amiga devrait sortir prochainement. Par de version ST annoncée.



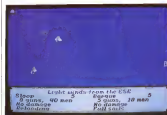
## AVENTURE

### PIRATES!

MICROPROSE env.200F 1 joueur  
Système: PC / ST



Sorti depuis longtemps sur d'autres machines, Pirates se faisait attendre sur ST et Amiga. Le résultat final n'est pas des plus probants. Si le jeu est intéressant et rythmé, il faut tout le temps prendre des décisions et voter à tout, la réflexion n'est pas à la hauteur. Une chose est sûre, elle n'explique pas les possibilités d'une machine 16 bits. Les graphismes sont un peu simples et apparaissent dans une seule palette. Pour les bruitages, il encoire c'est pauvre. Par contre le système de jeu, entièrement à la souris est des plus pratiques et en prime vous gagnez la carte des Caraïbes, incluse dans la boîte. Dans l'ensemble, un bon mélange qui oblige à essayer avant d'acheter.



SCENARIO: 86X

GRAPHISME: 59X

COMMANDE: 73X

DIFFICULTÉ:  
-débutant: 55X  
-confirmé: 50X  
-expert: 45X

Aucune différence entre les versions PC et ST. Une version Amiga surfe à l'arrière.

PIRATES!

INTERET: 76X

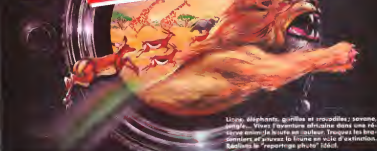


Je dois avouer que si la version PC n'avait rien changé, j'ai eu quelques peu de peine pour la version ST, qui possède exactement les mêmes graphismes. Il n'y a pas de bon goût de mixer un peu plus ce côté-là du jeu. Bien sûr, l'histoire demeure, et Pirates est un jeu excellent pour ceux qui aiment l'aventure et l'exploration. Comme il est en plus plein d'options permettant de jouer à diverses époques, on ne se lasse pas d'y jouer, et on y découvre toujours quelque chose de nouveau. Enfin, mieux réalisé, il aurait pu être un GÉNIE ou un GÉNÉRAL.

AMIGA - ST - PC  
SAFARI-GUNS

# SAFARI GUNS

1 ENTRÉE GRATUITE  
Pour les clients et pressés  
de THOIRY et PEALUGES



Un éléphant, un girafe et un rhinocéros, même, même... Vives l'aventure africaine dans une réserve animalière en plein cœur de la forêt. Traquez les animaux et jouez la carte de la vie et de l'extinction. Utilisez le "reportage photo" idéal.



## GRAND CONCOURS NATIONAL

POUR PARTICIPER AU CONCOURS, VOUS DEVEZ NOUS ÉCRIRE SUR CARTE POSTALE UNIQUEMENT, AVANT LE 31 JANVIER 1990, ET INDIGUER:

- 1/ Nom et prénom
- 2/ Le code qui est indiqué ou bas de la carte d'invitation, placée dans le logiciel
- 3/ Adresse et Téléphone
- 4/ Réponse à la question N°1
- 5/ Réponse à la question N°2
- 6/ Réponse à la question N°3
- 7/ Réponse à la question N°4
- 8/ Votre âge
- 9/ Votre ordinateur

1<sup>er</sup> PRIX:

UN VOYAGE DE 8 JOURS POUR DEUX PERSONNES DANS LA "RESERVE NATURELLE DU ABDOUAMEKRONA NATIONAL PARK" EN COTE D'IVOIRE (A 300 KM D'ABIDJAN) DU 2<sup>ème</sup> AU 20<sup>ème</sup> MARS. UN BON D'ACHAT POUR UN LOGICIEL D'UNE VALEUR DE 300 F.



10.32  
DIFFUSION

82, rue CURIAL - 75019 PARIS

Pour qu'une réponse soit considérée valide, il faut absolument avoir répondu aux 9 questions indiquées ci-dessus ou en joindre une seule. Toute lettre double ou réponse non-participative ne participera pas au tirage.

# BLOODWYCH

IMAGWORKS env. 250F 1 ou 2 joueurs  
Système Amiga / ST



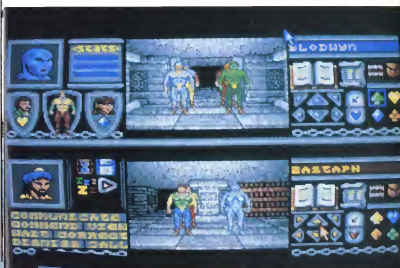
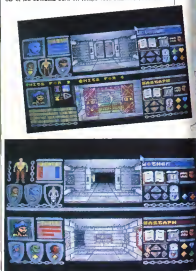
On dirait que Dungeon Master a fait un regret, et bien vous vous trompez car Bloodwych possède ce que n'avait pas son prédécesseur: la possibilité de converser avec les monstres, et même de faire du troc avec eux. Bien sûr, certains ne cherchent pas à discuter, mais avec les humains, pas de problème. Les décors et les combats sont du même type que DM à part une chose (et de taille): vous ne dirigez qu'un personnage, les autres sont avec vous, mais ont leurs propres réactions. Ils peuvent vous quitter pour venir, vous pouvez les laisser sur place et voir par leurs yeux un peu plus tard. Ce qui est très pratique pour surviver vos ennemis et pour vérifier le fonctionnement de certains pièges. En bref, Bloodwych est un jeu très agréable et vous permettra de vous élever en attendant DM II. Le seul petit défaut, lorsque vous jouez seul, c'est le fait de la surface de jeu: un peu étroite (style chémoscope). Que les Bloodwych valent sur vous!



S'inspirant de la ligne de Dungeon Master, Bloodwych apporte un certain nombre de nouveautés par rapport à ce dernier. Le plus innovant est le fait de pouvoir jouer à deux en même temps, apportant en cela un "plus" au niveau de l'énigme. Sur le plan de la tactique de jeu, c'est bien plus intéressant et plus varié si vous disposez de deux équipes. Au niveau de la réalisation, c'est du tout bon à part les bruitages qui ne valent pas beaucoup. Les graphismes, même s'ils n'appréhendent que des personnages petits, sont de bonne qualité. Quant au système de jeu, il est très pratique et facile d'utilisation. Dans l'ensemble, un jeu bon logiciel que certains préféreront à Dungeon Master, ce qui n'est pas mon cas, même si Bloodwych est celui qui s'en rapproche le plus.

La légende des Bloodwych circule parmi le peuple de Trézène depuis des décennies. Les Bloodwych étaient des magiciens qui régnaient sur le pays jusqu'au jour où l'un d'eux, Zendick, se convertit à la magie noire. Il fit appel aux démons afin de détruire le Grand Dragon, chef des Bloodwych puis il bannit les autres. Depuis ce temps, la Terre est en proie aux créatures monstrueuses et au vol des démons. Son but est de créer un monde à son image. De leur côté, les Bloodwych renforcent leurs forces, afin de contraindre les seize meilleurs guerriers de Trézène, afin de les protéger dans le château de Zendick. Vous serez l'un d'eux et vous devrez en recruter trois autres parmi ceux que vous rencontrerez. Votre but: retrouver les créatures qui possèdent l'anneau de la Terre pour la transmettre au Chaco, et les détruire.

Voilà pour l'histoire. Le scénario n'a rien de nouveau par rapport au jeu de même genre, mais par contre, le système de jeu est nouveau. Vous pouvez jouer à deux. L'écran est divisé en deux parties, et chacun peut recruter son équipe et est libre de ses actions. Vous pouvez vous aider, comme vous pouvez vous attaquer. Donc, en vous "baladant" dans les couloirs, vous rencontrerez des gens, le plus souvent belligères, mais vous pouvez d'abord les apprivoiser, marchander, demander des renseignements, acheter des objets et en vendre. La magie est divisée en quatre collèges et chaque classe de personnages peut l'utiliser. Chaque personnage possède un livre de sorts dans lequel sont inscrits des sorts (logique non?) de chaque collège. Si le type est bête (humain) il aura plus de facilité à jeter ceux de son collège. Un magicien en obtiendra plus facilement. Le système de jeu est du même type que Dungeon Master, vous évoluez dans un décor en 3D et les combats sont en temps réel. Amusez-vous bien!



Aucune différence entre les versions Amiga et ST. Pas de version PC annoncée.



Aussi le dire tout de suite, Bloodwych est moins bien que Dungeon Master. En effet, le langage où s'affichent les graphismes est minuscule, et même si les graphismes sont très beaux, c'est trop petit pour que l'ennemi y soit. Le plus gros manque vient assurément des sons, et de l'animation très rare et peu impressionnante. Par contre, c'est plein de bonnes idées et de nouveautés par rapport à DM. Jouer à deux est un véritable plaisir, comme celui de discuter avec les personnages rencontrés pour obtenir des renseignements, ou encore d'insulter les monstres. Bref, les fans de DM doivent avoir qu'ils ne retrouveront pas le terreur qui régnait lors d'une partie de leur jeu favori, mais s'ils cherchent quelque chose d'un peu différent, il leur faut Bloodwych.



SCENARIO: 85%  
GRAPHISME: 83%  
COMMANDE: 92%

**DIFFICULTÉ:**  
-débutant: 70%  
-confirmé: 50%  
-expert: 30%

**BLOODWYCH**



**INTERET: 93%**



**AVENTURE**

## CURSE OF THE AZURE BONDS

SSI nov.200F 1 joueur  
Système: PC

La princesse Necodia de Cormyr ayant disparu en volant sur un montage étrange, vous et votre troupe déciderez de partir à sa recherche. Si jamais vous réussirez à la ramener, vous pourriez vous faire des amis puissants en plus de la forte récompense offerte par le roi. Vous entamez votre quête en direction de Tiverton, ville étendue à la frontière des Délélands et de Cormyr. C'est en ce lieu que la princesse fut enlevée pour la dernière fois. Mais quelque part sur la route qui mène à Tiverton, des brigands vous ont attaqué. Leurs armes retentissaient à des kilomètres de là. Blessure mortelle, mais mortelle, mais qui faisait mouche à tout coup. Vous avez tous, les uns après les autres, sombré dans un profond sommeil et ce n'est qu'à Tiverton que vous avez recouvré vos esprits. Tout votre équipement a disparu et, d'après un serviteur, vous auriez dormi pendant près d'un mois. Sur votre bras droit sont gravés cinq symboles. Leurs pouvoirs sont puissants, ils emprisonnent votre volonté et vous êtes obligés d'obéir à leurs ordres. Il n'existe qu'un seul moyen de conjurer ce sort: retrouver les auteurs de ces symboles et leur faire pour échapper à leur contrôle. Voilà j'allais les bases du scénario. Le jeu est basé sur le classique jeu de rôle Dungen & Dragons (D&D). La boîte contient les règles, classes, complètes et en français. De plus pour ceux qui ont déjà joué à Pool of Radiance ou Helder, ils peuvent récupérer leurs personnages. Voilà qui peut constituer une excellente initiation.



Nous n'avions pas testé Pool of Radiance et Helder, car à l'époque de leurs sorties sur PC, nous ne testions pas encore les jeux de cette machine. Cependant, les tests des deux premiers jeux d'aventure D&D seront faits dès la sortie des autres: Arpeggio et ST, soit avant Noël. Curse Of The Azure Bonds est le suite logique des aventures des héros, et suit fidèlement le scénario du même nom, de la série Forgotten Realms. Côté réalisation, c'est assez bon, et même si le système de jeu est parfois un peu lourd (les combats sont parfois trop longs), le jeu est prenant. Une bonne idée vient des indices écrits qui sont dans le manuel et qui apportent un peu d'ambiance à un type de jeu qui en manque beaucoup.



Ceci est le quatrième jeu d'aventure basé sur D&D qui est adapté au micro et encore une fois, le résultat n'est pas si mal, même si je considère que Pool of Radiance est un ton au-dessus. L'esprit est toujours présent et la réalisation n'est pas en reste. Au niveau de l'animation et des trilogies, le sort n'est pas génial, mais en revanche pour les graphismes, j'ai vu bien plus. Reste le principe de jeu, qui se révèle clair et simple. À noter une option bien utile, il est possible de récupérer les personnages créés dans Pool of Radiance ou Helder. De plus, la documentation et les règles accompagnant le logiciel sont très complètes et en français. La preuve est faite que l'on peut s'éclater seul avec D&D.

*"La preuve est faite que l'on peut  
s'éclater seul avec D&D."*



### CURSE OF THE AZURE BOND

SCENARIO: 92X

GRAPHISME: 72X

COMMANDE: 81X

DIFFICULTÉ:  
-débutant: 65X  
-confirmé: 50X  
-expert: 45X

*Les versions Amiga et ST  
sortiront avant Noël.*

**INTERET: 79%**

# STUNT CAR RACE



Sautez dans cet engin ultra rapide V8 turbo et lancez vous à toute vitesse sur les circuits les plus extraordinaires. Pour devenir un champion il vous faudra éviter de sortir de cette piste où parfois les routes montent et descendent comme des montagnes russes.

DISPONIBLE SUR  
ST  
AMIGA  
PC  
SPECTRUM  
COMMODORE 64

*Micro  
Style*



© 1989 Graftl Chesswood

8-B RUE DE MILAN, 75009, PARIS. TEL (1) 45264414



**REFLEXION**

## OTHELLO KILLER

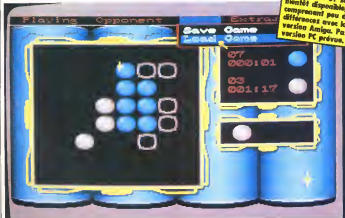
USI SOFT env.200F 1 joueur  
Système: Amiga

Comme son nom l'indique, il s'agit du classique jeu d'Othello (appelé également Reversi). Pour ceux qui ne connaissent pas, c'est un jeu de société dont les règles sont d'une simplicité enfantine. Un plateau de 64 cases, chaque joueur dispose de 32 jetons qui ont une face noire et une face blanche. Il s'agit pour celui qui joue avec les blancs, de prendre en "tenaille" les jetons noirs adverses, lesquels sont retournés sur l'autre face (la blanche). A la fin, c'est la couleur dominante qui gagne. Othello Killer bénéficie de nombreuses options (menus en français, anglais ou allemand), et permet notamment de changer la couleur des pions et du plateau, de sauvegarder une partie en cours, de liquider l'ordinateur pour continuer la même. Une horloge chronomètre le joueur et l'ordinateur.



On ne l'attendait pas, mais voilà qu'un nouvel Othello pointe son nez sur nos machines préférées. Othello Killer est tout d'abord beau, ce qui est appréciable sur ce type de programme. Mais ce qu'il est encore plus, c'est qu'il est particulièrement bon, et que même les experts de ce jeu éprouveront quelques difficultés à le battre. Bref, si vous en voulez un, ce doit être celui-ci.

Une version ST sera bientôt disponible, comprenant peu de différences avec la version Amiga. Pas de version PC prévue.



Disons-le tout de suite. Usi Soft a trépassé très tôt Othello Killer ne convient personne, en tout cas pas moi! Car il me restait à plein cœur, surtout quand j'étais de jouer aussi vite que lui. Au début c'est assez frustrant et on pense avoir très mal joué. Non! En fait, il est vraiment très fort et très rapide à rétroche. Alors, un conseil au débutant: ne suivez pas son rythme d'arrêt, prenez votre temps et tentez de l'arrêter les doigts. Votre victoire consistera simplement à être mieux que le dernier fois. Pour les joueurs confirmés, vous trouverez en Othello un excellent partenaire. Ne vous hâsez pas à le sous-estimer!



**OTHELLO KILLER**

GRAPHISME: 76X

SON: 72X

NIVEAU: excellent, pour expert

**INTERET: 85%**



## THE CHESSMASTER 2100

MINISCAPE env.200F 1 ou 2 joueurs  
Système: PC

Bon, alors vous êtes prêts? Parce qu'il va falloir regarder toutes les options de Chessmaster 2100 et croire-moi, elles sont nombreuses. C'est parti, mode débutant à magnus-suprême expert en passant par toutes les échecs intermédiaires, sélection du nom d'un temps imparti pour chaque mouvement, mode apprentissage dans lequel l'ordinateur vous montre les mouvements à effectuer et/ou vos pitoyables menaces, demande d'aide ponctuelle (c'est-à-dire pour un coup), annulation du dernier coup et possibilité de repasser, changement de côté, tirage de plus de 15000 coups, rotation du plateau de 90°, horloge, vue en 2D ou 3D, possibilité de regarder "penser" l'ordinateur, analyse de la partie, tirage permanent de nombreuses parties célèbres, possibilité d'imprimer au fur et à mesure le déroulement de la partie et enfin possibilité d'intégrer ses propres pièces d'échecs importées d'un quelconque programme de dessin. Si vous le désirez, le jeu peut se dérouler entièrement à la source, au joystick ou au clavier. Mais l'innovation importante par rapport à Chessmaster 2000 "logiciel pour tout". Elle permet tout en visualisant le plateau, d'avoir une liste complète des mouvements, des pièces capturées ainsi que de l'horloge, plus le mode "Slow Thinking" (vous voyez rétroche l'ordinateur) en même temps. Voilà, si après ça vous êtes toujours nuls aux échecs, moi je donne ma démission.



"...si vous ne devez en posséder qu'un, ce soit être celui-ci."



Pour ceux qui auraient fait le tour de Chessmaster 2000, voici la version 2100. Que dire sur ce logiciel, sinon qu'il tout point de vue, il est "plus", plus éducatif, plus d'options, plus puissant, plus dur. Côté réflexion, c'est parfait. En fait Chessmaster 2100 consomme le plus des jeux d'échecs, il conviendrait aussi bien au débutant, en mode apprentissage, qu'aux joueurs confirmés (consigne dans laquelle je croyais me situer jusqu'à ma dernière partie). En conclusion, je peux dire qu'il vous ne devez en posséder qu'un, ce doit être celui-ci.



**CHESSMASTER 2100**

GRAPHISME: 82X

SON: 71X

NIVEAU: pour tous

**INTERET: 86%**

Des versions Amiga et ST serviront très prochainement.

A Boulogne dans le 92

**Hazardous area**

**LE SPECIALISTE DU JEU POUR**

AMIGA  
COMPATIBLE PC

ATARI ST  
SEGA

6 RUE D'AGUESSEAU  
92190 BOULOGNE  
TEL: 48.25.39.83  
METRO BOULOGNE JEAN JAURES

## REFLEXION

### EMPEROR OF THE MINES

IMPRESSIONS nov.2006 1 joueur  
Système: ST

Emperor of the Mines est avant tout une simulation économique, doublée d'un wargame intergalactique. Le but est de monter une vaste organisation basée sur l'exploitation de métaux précieux. Vous devez faire un maximum de profits dans un temps imparti au cours de dix phases de jeu. D'après la documentation, ces dix phases de jeu ont nécessité pas moins de six heures d'acharnement de la part des auteurs du logiciel pour en venir à bout. Et si vous négligez, vous aurez droit à dix autres phases de jeu en tant que bonus. Pour cela, vous pouvez commencer à exploiter votre planète à l'aide de vos vaisseaux. Mais pour gagner beaucoup d'argent, il vous faudra vite coloniser d'autres planètes. Pour cela, vous avez la possibilité de construire plusieurs sortes de vaisseaux. Tout d'abord dans la catégorie des explorateurs et il en existe trois types : le Mark I qui est chargé d'obtenir sur la planète. Ensuite le Mark II qui est chargé de se placer en orbite autour de la planète, pour fournir une foule de renseignements utiles à la prospection. Enfin, le Mark III qui est en fait un vaisseau éclaireur. Deuxième catégorie, les transporteurs. Ils sont chargés d'amener la production vers les planètes où elle sera vendue. Dernière catégorie, les destroyers qui, eux, sont chargés d'assurer la sécurité de la flotte. Comme vous pouvez le constater, une bonne dose de stratégie n'est pas indispensable.

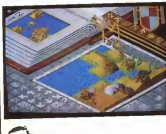


Ce genre de logiciel, ne réveille pratiquement que de la simulation économique, ne m'a jamais enthousiasmé. En tout cas, pas sous cette forme, car je trouve ça idiot. Encore une fois, et le jeu se résume à donner des ordres par l'intermédiaire de la souris et à regarder passivement l'écran. De temps en temps, un combat survient, histoire de vous tenir de la sorte, car il vous manque. Cependant, l'idée n'est pas mauvaise, et ce genre de jeu trouve des amateurs. Alors, si l'un de ces renseignements avant d'acheter, mais moi je n'y en ai pas.

### POPULOUS: THE PROMISED LANDS

ELECTRONIC ARTS nov.2006 1 ou 2 joueurs  
Système: Amiga / ST

Vous vous rappelez de ce superbe jeu, dont vous étiez un Dieu sur ST et Amiga, eh bien, il existe aujourd'hui une extension. The Promised Lands. The Promised Lands comporte cinq nouveaux mondes, plus du moins curieux par rapport au premier jeu. Le premier, la Révolution française, vous amène dans le bain du 14 juillet mais version campagne (pas de prise de la Bastille). Le second met en œuvre les cow-boys et les Indiens. C'est à partir du troisième que tout devient dingue et que vous vous affrontez au pays de la construction. Le quatrième. Quel de plus naturel que de participer dans votre ordinateur afin de partager l'atmosphère d'un combat entre Alan et Commodore dans The Jet Plan. Et enfin pour finir dans la folie. The Silly World. En bref, The Promised Lands donne une autre dimension à Populous et vous devez trouver de nouvelles tactiques car l'ennemi est très fort.



Général je conçois que je tienne un peu de Populous (après 2000 heures de jeu, c'est un jeu normal) et voilà qu'Electronic Arts sort cette extension qui ne vous permet pas de continuer à vous égarer. Surtout que les nouveaux mondes sont super, surtout celui de la fin, où les maisons sont remplacées par des ordinateurs et les obstacles par des boîtes de café ou des paquets de cigarettes. Et les personnages représentent soit le clan Amiga, soit le clan ST. Pou, pou?

### POPULOUS: THE PROMISED LANDS

Aucune différence entre les versions Amiga et ST. Pas de version PC annoncée.



"...je trouve The Promised Lands beaucoup mieux que les premiers mondes de Populous..."



Je dois avouer qu'il y a un bon moment que j'avais mis Populous au fond d'un tiroir : être un Dieu, c'est bien, mais c'est ennuyeux ! C'est donc avec une forte appréhension que j'ai commencé à jouer. D'abord, la Révolution française, encore ! J'en ai ras-le-bol de la Révolution ! Je passe donc au tableau suivant, le Far-West. C'est alors que l'enjeu de jouer s'empare de moi : il m'a fait une heure pour voir les six autres planètes. Les autres mondes sont encore plus dingues tant au niveau des graphismes qu'au niveau stratégique. Vous aurez beaucoup de mal à venir à bout de ces cinq nouveaux mondes. Personnellement, je trouve The Promised Lands beaucoup mieux que les premiers mondes de Populous et je vous invite à partager cet enthousiasme.



### POPULOUS: THE PROMISED LANDS

GRAPHISME: 95%

SON: 82%

NIVEAU: simple, pour tous

INTERET: 99%



### EMPEROR OF THE MINES

GRAPHISME: 24%

SON: 41%

NIVEAU: complexe

INTERET: 39%

Pas de version Amiga ou PC annoncée.



# NOUVELLES VERSIONS

## ADAPTATIONS POUR AMIGA

### 3D POOL (FIREBIRD) Voir GEN4 numéro 13

3D Pool, c'est le super-billard ! Billard américain s'entend, avec effet, puissance, et vue en 3D sur tous les angles. Un GEN D'OR à ne pas manquer.

Note: 92%

### ASTAROTH (HEWSON) Voir GEN4 numéro 13

Astaroth est la dernière production de Hewson à ce jour, et c'est une de ses plus belles réussites. Ce jeu d'aventure-arcade se déroule dans des décors somptueux. Les pièces, les monstres et les sortilèges ajoutent à l'ambiance et à l'intérêt du jeu.

Note: 85%

### BARBARIAN II (PALACE) Voir GEN4 numéro 10

Il est tout beau ! Surlégit à souhait ! Il a fait trembler toute la rédaction ! C'est un GEN D'OR, et sur Amiga il est encore plus que ça grâce à son ambiance sonore.

Note: 94%

### BUFFALO BILL'S WILD WEST RODEO GAMES (TYNE-SOFT) Voir GEN4 numéro 14

C'est le dernier soft multijoueur en date, avec 8 épreuves, et la possibilité d'engager à concurrence. Avec de beaux graphismes et une sauvegarde des scores, il plait aux fans de Wild Games.

Note: 75%

### CHARIOTS OF WRATH (IMPRESSIONS) Voir GEN4 numéro 13

Sur un thème fantastique, Chariots of Wrath regroupe 8 jeux d'arcade différents; certains très réussis, d'autres moins...

Note: 74%

### COLOSSUS CHESS X (CDS SOFT) Voir GEN4 numéro 8

Ce jeu d'échecs à l'avantage de pouvoir se mettre à la portée des débutants, tout en étant quand même assez fort pour plaire à des joueurs confirmés.

Note: 78%

### G-NIUS (LANKHOR) Voir GEN4 numéro 9

G-Nius est un jeu d'aventure-arcade en 3 D dans lequel vous incarnez un robot qui doit trouver la sortie avant que son vaisseau spatial n'explose. Beaucoup de sautes, d'actions et d'ennemis viennent, bien sûr, compliquer la tâche.

Note: 70%

### GARFIELD: WINTER'S TAIL (THE EDGE) Voir GEN4 numéro 13

A vous de suivre le célèbre chat Garfield dans ces quatre rêves les plus fous, qui aboutissent tous à la mort. Si les dessins sont mignons, les jeux ne sont pas d'un grand intérêt.

Note: 48%

### JACK NICKLAUS... GOLF (ACCOLADE) Voir GEN4 numéro 13

C'est le quatrième jeu de golf qui est édité sur Amiga, mais nous ne nous en plaignons pas, car il est splendide; il se rapproche beaucoup de Mean 19, avec des graphismes plus fins.

Note: 92%

### KULT (E JOGOS) Voir GEN4 numéro 12

Kult est une aventure complètement déguisée, mêlant la science-fiction et la fantastique, dans laquelle vous devez, pour vous libérer, accomplir 5 épreuves. Grâce à vos pouvoirs pyés (représentés par des koïnes) vous pouvez communiquer et lire dans les pensées.

Note: 91%

### RAMBO II (OCEAN) Voir GEN4 numéro 8

Ce jeu est en trois parties bien distinctes (ce n'est pas pour ça qu'on l'appelle RAMBO III): de l'aventure-arcade, du tir pur, et de la course entre les obstacles. Les graphismes sont réussis, mais le soft n'apporte rien de très original.

Note: 79%

### RED HEAT: DOUBLE DETENTE (OCEAN) Voir GEN4 numéro 13

Dans ce jeu de combat et d'action, vous retrouvez un Schwarzenegger très ressemblant, face à des trafiquants. Red Heat suit assez bien le scénario du film dont il est tiré; il est en plus agréable à jouer.

Note: 85%

### RICK DANGEROUS (FIREBIRD) Voir GEN4 numéro 14

Rick Dangerous, c'est LE jeu de plates-formes à ne pas rater! De l'humour, des pièges, des décors sympas. Bref, si on l'a mis GEN D'OR le mois dernier, ça n'est pas pour rien!

Note: 90%

### ROBOCOOP (OCEAN) Voir GEN4 numéro 12

GEN D'OR sur PC et ST, Robocop n'est pas moins réussi sur Amiga. Cette adaptation du jeu d'arcade, avec un héros qui saute, tire et évite toutes sortes de pièges et d'ennemis, est une réussite complète.

Note: 90%

### RVF HONDA (MICRO STYLE) Voir GEN4 numéro 13

C'est la plus belle course de motos jamais réalisée. La simulation est parfaite, tant par l'animation, le graphisme et les bruits, que pour les courses sur 22 circuits différents. Un GEN D'OR grandement mérité, surtout qu'il est maintenant possible de connecter deux ordinateurs pour jouer l'un contre l'autre.

Note: 92%

### SDI (ACTIVISION) Voir GEN4 numéro 7

Un très beau jeu de tir spatial où votre vaisseau se contrôle au joystick et à la souris. Vous devez détruire des masses à l'aide d'un laser. Le décor est splendide et le jeu intéressant.

Note: 77%

### SKWEEK (LORICIELS) Voir GEN4 numéro 10

GEN D'OR en avril sur ST, ce jeu d'arcade est un vrai bijou. Vous devez colorer des cases en rose, tout en évitant des tas d'ennemis et de pièges. C'est rigolo comme tout et super sympa à jouer.

Note: 92%

### SLEEPING GOD LIE (EMPIRE/TITUS) Voir GEN4 numéro 14

Ceux qui aiment les jeux d'aventures graphiques, et qui aimeraient essayer les jeux de rôle, vont se régaler avec Sleeping God Lie. En effet, il est hautement graphique (en 3D) et assez simple pour ne pas rebuter les débutants.

Note: 79%

### TIME RUNNER (RED HAT) Voir GEN4 numéro 13

Voilà un jeu qui ne pose ni problème ni aux masochistes qui aiment recommencer 50 fois la même manœuvre avant d'obtenir un résultat. Faire avancer un bonhomme au millième près, c'est très pénible et ça n'a pas d'intérêt, ou si peu...

Note: 34%

### TINTIN SUR LA LUNE (INFOGRAMS) Voir GEN4 numéro 13

Avec des graphismes venus tout droit de la BD, Tintin va en faire craquer plus d'un! Le jeu est sympa, mais d'une durée de jeu assez limitée.

Note: 85%

## ADAPTATIONS SUR ST

### BALANCE OF POWER 1990 (MINDSCAPE) Voir GEN4 numéro 11

Un très grand jeu de stratégie et d'économie politique. Vous serez, à votre choix, président des États-Unis ou Premier ministre du parti communiste soviétique. Mais pour remporter ce chef-d'œuvre, il ne faut pas être trop nul en anglais.

Note: 92%

### NIGHTDRAUM (AAACI BYTES) Voir GEN4 numéro 13

Le réflexe et la stratégie sont nécessaires pour venir à bout des sautes piégées qui composent l'univers de Nightdraum. Un bon jeu, dans le style de Fusion, mais qui ne l'est pas l'humanité.

Note: 72%

### AAARCIH (MELBOURNE HOUSE) Voir GEN4 numéro 2

Ca jeu, déjà disponible sur Amiga, arrive enfin sur ST. C'est sympa, ça rappelle un peu Rampage, mais c'est un tout petit repêchage pour avoir une bonne durée de vie.

Note: 53%

### BLOOD MONEY (PSYGNOSIS) Voir GEN4 numéro 12

Fabuleux sur Amiga, la version ST de ce soft est également excellente, et même meilleure car plus jouable. Bref, l'un des meilleurs shoot'em'up pour deux joueurs, et assurément l'un des plus beaux.

Note: 94%



## LE PACK DU SIÈCLE

Et voilà l'ultime proposition que nous faisons à nos nouveaux lecteurs. Le pack du siècle comprends 2 reatures Génération 4 et la collection complète, du numéro 1 au numéro 11.

Le pack du siècle: 270 francs (au lieu de 415F)  
Port gratuit.

Bon de commande à renvoyer à:  
Boutique de PRESSIMAGE, 210 rue du Faubourg  
Saint-Martin, 75010 Paris.

NOM: .....  
Prénoms: .....  
Adresse: .....  
Code Postal: ..... Ville: .....

☐ Je désire recevoir ..... reature(s) de Génération 4, au  
taux de 65 francs l'unité, soit ..... francs au total.

☐ Je désire recevoir les numéros suivants de  
Génération 4, pour un total de ..... francs.  
Entourez les numéros que vous désirez:

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

☐ Je désire recevoir le pack du siècle, au prix  
irréfusable de 270 francs!

Total de ma commande: ..... francs.

## 1989, JE ME FAIS PLAISIR!

Abonnez vous un an à  
Génération 4, et recevez  
11 numéros pour le prix  
de 9!

France: 225 francs ☐  
Europe: 285 francs ☐  
Le reste du monde: 325 francs ☐

Envoyez votre abonnement à:

PRESSIMAGE  
Abonnement Génération 4  
210 rue du Faubourg Saint-Martin  
75010 PARIS

NOM: .....  
Prénoms: .....  
Adresse: .....  
Code Postal: ..... Ville: .....

Règlement: .....  
☐ Chèque bancaire  
☐ CCP .....  
Signature: .....  
Date: ..... pour les 11 numéros

TV SPORTS FOOTBALL (CINEMAWARE)  
Voir GEN4 numéro 10

Encore une adaptation d'un jeu Amiga, encore une réussite. Si les scènes de présentation ont disparu, le jeu est par contre le même et c'est donc le meilleur football américain disponible sur ST. Un très grand Cinemaware.

Note: 90%

ROCKET RANGER (CINEMAWARE)  
Voir GEN4 numéro 10

Cinemaware fait décidément très fort au niveau des adaptations. Il manque quelques scènes par rapport à la version Amiga, mais les meilleurs jeux d'action sont toujours là, le graphisme est toujours aussi bon et l'intérêt toujours énorme. A s'exercer d'urgence.

Note: 92%

RVP HONDA (MICROSTYLE)  
Voir GEN4 numéro 13

Une nouvelle version permettant de relier deux ST pour jouer l'un contre l'autre est maintenant disponible. C'est encore mieux.

Note: 92%

### ADAPTATIONS SUR PC

RICK DANGEROUS (FIREBIRD)  
Voir GEN4 numéro 14

Même si le jeu est moins beau que les versions Amiga ou ST, Rick Dangerous est toujours aussi drôle et passionnant, que ce soit en CGA ou EGA. Le meilleur jeu de grapple sur PC.

Note: 88%

MICROPROSE SOCCER (MICROPROSE)  
Voir GEN4 numéro 13

Nous n'allions pas des lors de ce jeu sur Amiga et ST, et c'est donc sans surprise que la version PC nous semble également étonnante. Un jeu de foot trop arcade pour être sympa à jouer.

Note: 60%

BAAL (PSYCLAPSE)  
Voir GEN4 numéro 12

Il est bien sympathique ce jeu, même si sur PC c'est loin d'être aussi bien fait que sur Amiga ou ST. En tout cas, c'est le genre de jeu de tableau, c'est largement au-dessus de ce qui se faisait jusqu'à maintenant sur PC.

Note: 85%

MENACE (PSYCLAPSE)  
Voir GEN4 numéro 9

Un shoot'em'up dans le genre de R-Type, voilà ce que propose Psychosis. Hélas, si les graphismes sont beaux, les vagues d'ennemis se succèdent en se ressemblant et la difficulté trop grande empêche le joueur de progresser. C'est moyen.

Note: 62%

# MICRO AVENUE

## Fantastique !!!

Pour fêter l'ouverture de Micro Avenue  
L'espace Soft le plus High Tech de Paris  
pour votre ST, AMIGA, PC, CPC

Pour l'achat de:

Micro Avenue vous offre:

- 1 Logiciel ..... - L'ouverture immédiate de votre carte de membre ; le club de tous les avantages
- 2 Logiciels ..... - La carte du Club  
- 1 Abonnement gratuit de 6 Mois à une des meilleures revues de micro Informatique\* 1
- 3 Logiciels ..... - La carte du Club  
- L'Abonnement de 6 Mois\*  
- Un Super Jeu à cristaux liquides de poche\* 1

Entre l'Etoile et la Porte Maillot:  
L'Espace spécialiste du Soft.  
58/60 Avenue de la Grande Armée Paris 17<sup>e</sup>

ouvert du lundi au samedi de 10h à 19h

\* Venez vite, offre valable dans la limite des stocks disponibles.



## SOUS LES ARCADES

Après quelques mois d'absence, voici notre rubrique consacrée aux jeux de café. Nous vous y présentons toutes les nouveautés que vous pouvez trouver sous les arcades...

### AQUATTACK

TAITO

On avait vu bien des modes de locomotion dans les jeux d'arcade, mais les bateaux n'étaient pas monnaie courante. Eh bien voilà une exception. Dans Aquattack, vous dirigez un sous-marin capable de naviguer très rapidement, mais surtout bourré d'armes très dévastatrices. Le contrôle ressemble à une voiture, avec un joystick, un bouton de tir, un bouton pour les armes supplémentaires et, c'est la nouveauté, un bouton pour sauter légèrement, ce qui permet à l'atmosphère de passer au-dessus de certains obstacles



sans encombre. En fait Aquattack est une sorte d'Outrun marin pour ce qui est de la partie conduite, puisque à la fin de chaque section, vous devez choisir d'aller à gauche ou à droite, à l'intersection qui détermine quel sera le tableau suivant. À côté de cela, vous devez en plus détruire les canons, hélicoptères et autres bateaux ennemis, tout en évitant les mines. De temps en temps, vous pourrez prendre un tremplin, ce qui vous propulsera dans les airs quelques secondes. Comme d'habitude, la fin du niveau vous permet de combattre une énorme machine, ce qui est loin d'être évident. C'est peut-être le moment pour utiliser l'un de vos trois missiles à têtes chercheuses. Certains niveaux sont plus grands, et lorsque vous êtes, par exemple, sur un lac, vous avez la possibilité de tourner en rond comme vous le voulez. Bref, c'est une nouvelle variante d'Atterburner ou Thunderblade, mais qui s'en plaindra?

Note: 7/10

### VIOLENCE FIGHT

SNK

Encore un jeu de boxe, allez-vous me dire? Eh bien, non, même si cela y ressemble beaucoup. Dans Violence Fight, deux colosses s'affrontent lors d'un combat très violent, pour décider quel groupe dominera la ville. Après avoir choisi votre homme, vous disposez d'un temps limité pour l'envoyer au tapis. Votre personnage se déplace dans toutes les directions, et il faut être à la hauteur de l'ennemi pour que vos coups de poings partent. Tout intérêt de ce jeu vient

des sprées, qui sont énormes, et surtout des coups possibles. Ils sont nombreux, et certains sont carrément fous, ce qui ajoute de l'humour à un jeu qui n'en manque pas. En effet, en dehors de la violence du combat, il faut noter le comique des personnages qui combattent comme des personnages de dessins animés. C'est drôle, surtout lorsque l'on y joue à deux, mais le principe du jeu n'a rien d'original ni de neuf.

Note: 6/10



### ESCAPE FROM THE PLANET OF THE ROBOT MONSTERS

ATARI

Rien qu'au titre, on se dit qu'on est en face de quelque chose d'unique. En effet, ce nouveau jeu d'Atari que nous avons eu le plaisir de découvrir en Angleterre est tout à fait excellent. Il se distingue par des graphismes qui font très "bande dessinée" et une action qui est très "dessin animé". Il est possible de jouer à deux à la fois, et le but est assez simple: explorer la planète X sur laquelle de méchants extra-ter-



restres, les Répétions, ont kidnappé les colons, et infesté la planète de leurs robots tueurs. Il faut donc détruire tout ce qui bouge (sauf les otages et le matériel), de manière à passer au niveau suivant. Les monstres sont variés et nombreux, et chacun possède ses propres particularités. Bourré d'humour très "cartoon", ce jeu possède en plus deux autres phases. La phase de bonus, dans laquelle les deux protagonistes doivent traverser un labyrinthe à bord de fusées, en évitant de se retrouver coincés dans un cul-de-sac, et enfin la phase finale de chaque niveau, où il faut affronter un énorme monstre ou robot. Pas très original mais bien réalisé, et avec une perspective rare dans les jeux de ce type, ce nouveau jeu est particulièrement prenant. On y joue et rejoue avec le même plaisir, et on espère qu'il sera adapté sur nos micros. Vous entendez Monsieur Domark?

Note: 8/10



THEY ARE BEING FORCED TO CREATE AN EVIL ROBOT ARMY DESTINED TO DESTROY EARTH!

## ARCH RIVALS

MIDWAYS

Voilà un jeu de basket-ball bien étonnant, et en tout cas qui donne une idée bien étrange de ce qu'est un match. En effet, ici, vous devez gagner quelle que coûte, même si pour cela vous devez violemment frapper vos adversaires... Le jeu est du deux contre deux, avec un terrain qui scrolle horizontalement sur deux écrans de long. Les graphismes sont beaux sans être étonnants, et les sons n'ont rien de fou. Mais l'action est belle et bien là, puisqu'il faut constamment attaquer puis défendre, ce qui donne un rythme rapide au jeu. Quant aux "combats", ils se résument à envoyer de violents directs dans la figure de votre adversaire, histoire de le faire tomber. Encore un jeu sympathique contre l'ordinateur et très drôle à deux.

Note: 7/10



## WILLOW

CAPCOM

Vous le savez depuis bien longtemps, nous sommes des fans des jeux Capcom. C'est donc avec un plaisir non caché que nous avons joué longuement à Willow, un jeu d'arcade basé sur le film de Ron Howard, produit par George Lucas. Willow ressemble, au niveau du jeu, à un Ghost'n Goblins avec un graphisme plus beau. Le but du jeu est semblable à celui du film. Délivrer le bébé Elora Danan, dont un présage dit qu'il renversera la sorcière Ravmorada, des griffes de ladite femme. Selon le niveau, vous contrôlez soit Willow, le héros nam du film, soit Madmortigan, le guerrier humain. Willow est petit, lent et ne saute pas bien loin, mais il est magique et lance des sorts sur les ennemis qui tentent de le tuer. Madmortigan est



WILLOW RE CAPTE L'IL, RAUMORDA'S FINGERS PENETRATE OUTSIDE OF THE VILLA.



très rapide, agile, mais il doit combattre à l'épée ce qui est moins pratique. Comme dans Ghost'n Goblins, il est possible d'avoir des super-pouvoirs utilisables de temps en temps. Gra-



phiquement très beau. Willow est une réussite et un jeu que l'on aimerait bien voir adapté sur micro... Vous m'entendez Monsieur US Gold?

Note: 9/10

## SUPER MONACO GP

SEGA

Encore un jeu Sega, encore une course de voitures. Cette fois-ci, il s'agit d'une course de formule 1, et c'est bel et bien sur le circuit de Monaco qu'il va vous falloir courir. La version cabine de ce jeu est fabuleuse. En effet, en dehors des graphismes super-





bes et du son très réaliste, votre siège tremble et subit des secousses constamment, si bien qu'on se croirait rapidement au volant d'une vraie voiture de course. Mais à part cela, il n'y a pas grand chose de neuf. Il faut se qualifier pour être présent sur la grille de départ, après quoi vous devez arriver avant une certaine position. Au fur et à mesure des parties, cette position diminue si bien que vous êtes rapidement obligés d'amener premier pour continuer à jouer. Sans quoi les graphismes sont vraiment excellents, et la rapidité du zoom sur les sprites est encore plus impressionnante que dans tous les autres jeux Sega. La jouabilité est parfaite, et Super Monaco Grand Prix s'avère donc être l'un des meilleurs jeux de course disponibles sous les arcades.

Note: 10/10

## WWF SUPERSTARS

TAITO

Voilà un jeu dont le seul intérêt est de pouvoir y jouer à deux. En effet, seul, on se fait rapidement battre par l'ordinateur, et surtout, c'est beaucoup moins drôle. Tandis qu'à deux, non seulement le jeu

dure un peu plus longtemps, mais en plus, c'est vraiment éblouissant. On retrouve les vrais stars du catch américain, ainsi que tous les coups possibles, la plupart s'effectuant par une série de mouvements. Graphiquement superbe et drôle, WWF Superstars bénéficie d'une réalisation très soignée qui en fait un des meilleurs jeux de combat du genre.

Note: 8/10



## HELLFIRE

TAITO

Hellfire est un shoot'em'up à scrolling horizontal qui est bien classique sur de nombreux points. Classique au niveau des ennemis et des décors, des gros monstres de fins de niveaux et des gadgets que l'on récupère durant le jeu. En fait, Hellfire n'a qu'une originalité, mais c'est de celle-ci qu'il tire tout son intérêt. En effet, en dehors du joystick et du bouton de tir, un second bouton permet de choisir son mode de tir. Vous avez le choix entre le tir simple tout droit, le tir arrière, le tir sur les côtés (soit au-dessus de vous et en dessous) et le tir en diagonale dans quatre directions. Tout l'intérêt du jeu consiste à trouver le meilleur mode de tir selon chaque vague d'attaquant, mais on avait déjà vu cela dans Prehistoric Islands in 1930. Cependant, avec une jouabilité excellente, Hellfire s'en sort bien pour un jeu du genre.

Note: 7/10





## MECHANIZED ATTACK

SNK

L'année dernière, il y avait Operation Wolf, puis il y eut Operation Thunderbolt, et voilà maintenant que SNK s'y met. Si les deux précédents étaient encore potables, le Non s'épouse et Mechanized Attack arrive un peu tard. Certes, il est possible d'y jouer également à deux à la fois, mais on n'y trouve strictement rien de neuf par rapport à Thunderbolt, si bien que je ne vois vraiment pas qui jouera à ce jeu.

Note: 3/10

## ACT-FANCIER

DATA EAST

Voici l'un des jeux les plus complexes du moment, dans les salles d'arcade. Ce jeu est un shoot'em up à scrolling horizontal dans lequel vous dirigez un guerrier chargé de détruire de nombreux ennemis, le tout dans un univers très SF. Tous vos ennemis sont d'énormes robots métalliques en forme de crabes, araignées et autres insectes divers. Pour les affronter, vous disposez de votre fusil et d'ailes dans le dos qui vous permettent de faire de petits sauts. Comme dans Altero Beast, certains ennemis laissent derrière eux des globes bleus. Quand vous les prenez, votre guerrier grandit et devient ainsi beaucoup plus puissant, pour finir par être très fort, très dans toutes les directions et sautez très haut! Attention cependant, car la première fois que vous serez touché par un tir ennemi, vous perdrez tout, coin, et la seconde fois, vous perdrez une de vos vies.

Comme je le disais au début de ce test, ce jeu est en effet bigrement difficile, et c'est là tout son problème. Très bien réalisé, avec un système sympa et de beaux graphismes, Act-Fancier perd presque tout son intérêt à cause d'une mauvaise jouabilité. C'est bien dommage, car seuls les excellents joueurs pourront prendre plaisir à y jouer.

Note: 5/10



## LEGEND OF HERO TONMA

TAITO

Dans la pure lignée de Bubble Bobble ou Rainbow Islands, Legend Of Hero Tonma ressemble davantage à un dessin animé qu'à un jeu. C'est très passant, surtout que ce jeu de tableaux est vraiment excellent. Tonma, petit héros guêpe plus grand qu'un nain (du genre Diner, par exemple!), doit combattre les forces du mal. Heureusement, il est équipé d'un laser à bulles pour se débarrasser des goules, vampires et autres gobelins qui lui en veulent. Les méchants lais-



sent après leur mort de l'argent, que notre héros se devra de ramasser. Il faudra tuer tous les méchants, jusqu'à ce que celui qui possède la clé permettant de passer au niveau suivant meure. Drôle et beau, voici un jeu qui, on l'espère, sera un jour adapté sur micros.

Note: 9/10

SUPER BAISSÉ DE PRIX !!!

# FLOOPY

## Le Premier Magazine Digital

Un journal entièrement sur disquette pour votre ATARI ST et votre AMIGA

Au sommaire tous les deux mois :

- Editorial
- Trucs et astuces (GFA, C, assembleur)
- Potins
- Solutions de jeux
- Test de logiciels
- Programmes avec sources commentées
- De véritables démos des meilleurs softs
- VOS REALISATIONS

### PARTICIPEZ A FLOOPY

Les jeux, les utilitaires et les dessins publiés seront rémunérés.

NOUVEAU PRIX !!!



LE NUMERO

Et encore moins cher sur abonnement...

### TARIFS D'ABONNEMENTS.

Numéros	1	3	6
Floopy ST	49 frs	140 frs	270 frs
Floopy Amiga	49 frs	140 frs	270 frs

Tarif étranger nous consulter.

Nom : \_\_\_\_\_  
 Prénom : \_\_\_\_\_  
 Adresse complète : \_\_\_\_\_  
 Code postal : \_\_\_\_\_  
 Ville : \_\_\_\_\_

A retourner paiement joint par chèque à :  
 INFOMEDIA, BP 12, 66270 LE SOLER.  
 Tél : 68 34 23 03

## RESULTATS DU CONCOURS LUCASFILM DU NUMERO 13

Vous avez été 1215 participants, ce qui est un record! Merci à tous d'avoir participé si vivement!

**1er prix** (1 blouson d'Indiana Jones, 1 chapeau, 1 jeu Indiana Jones, 1 CD de la musique du film et LE poster dédié de George Lucas) : **Murielle Cuvelier** (Paris).  
**2ème-3ème prix** (1 chapeau Indiana Jones + 1 jeu Indiana Jones + 1 CD de la musique du film) : **Laurent Gagniere** (Domont) et **Martine Pasquet** (Perpignan).  
**4ème-5ème prix** (1 jeu Indiana Jones + 1 CD de la musique du film) : **Olivier Drozet** (Méricourt) et **Novovyan Guiragos** (Lyon).  
**5ème-20ème prix** (1 jeu Indiana Jones) : **Christine Husson** (Jarny), **Owenn Guillery** (Chasnes-sur-Sart), **Emmanuel Bonnard** (Nervè), **Catherine Touchet** (Lyon), **Arnaud Mantzen** (Anglet), **Christophe Turtul** (Bagles), **Christophe Dezan** (Aiguebelle), **Rénaud Dubouze** (Paris), **Thierry Duval** (Clermont-Ferrand), **Anne Monb** (Vandœuvre), **Jean-François Vershaide** (Walbach), **Benoît Garret** (Quincy), **Marc-Antoine Valli** (Ruesmau), **Patrick Straus** (Auzer), **Frédéric Pollart** (Busseu).  
**21ème-50ème prix** (1 affiche du film) : **Rénaud Murelle** (Nice), **Julien Audou** (Le Plessis-Fau-Aussous), **Christian Carreau** (Toulouse), **Olivier Lecquet** (Dammare-les-Lys), **Carine Dreyfuss** (Isly-les-Moulineux), **Alan Tanchot** (Tol), **Frank Ganocher** (La Varenne), **Stéphane Duval** (Grenoble), **Yvon Orsiga** (Le Bouscat), **Jean-Marc Mouthie** (Saint-Denis du Mont-d'Or), **Ivan Schneider** (Strasbourg), **Fabien Marchand** (Wier-au-Court), **Patrick Velasco** (Caltanom), **Christophe Chahrabani** (Sesau), **Nicolas Kari** (Strasbourg), **Xavier Wasnowski** (Golancourt), **Davide Vallee** (Chateau), **Olivier Bistry** (Saint-Herblain), **Alan Dennoy** (Pierref), **Fabrice Saint-Michel** (Hellecourt), **Matc Moumyrou** (Izich), **Clement Pasquet** (Rennes), **Olivier Rafaczak** (Mazouze en Océan), **Sebastien Ledercq** (Ronsard), **Laurens Heurtebise** (Marselle), **Jérémy Segay** (Anduze), **Eric Melin** (Saint-Bice-la-Forêt), **Emmanuel Roland** (Saint-Oy-sur-Lovre), **Christophe Blanchon** (Angoulême), **Patrice Boubin** (Beauleu).

## RESULTATS DU CONCOURS SILMARILS DU NUMERO 13

**1er prix** (1 plante à voile Tigris) : **Ludovic Chopin** (La Longueville).  
**2ème-25ème prix** (1 logiciel Silmarils) : **Alexis Mariani** (Marselle), **Thierry Fievro** (Saint-André-de-Cubzac), **Benjamin Coeffic** (Saint-Germain-les-Corbeis), **Jérôme Bissi** (Auribeau sur Siagne), **Fabrice Combez** (Verrou-Saint-Mammès), **Patrice Palmiro** (Beauleu), **Nicolas Petan** (Ribemont), **Pascal Payen** (Nancy), **Anita Mathis** (Darmville), **David Thory** (Housmont), **David Gaveau** (Bne Comte Robert), **Eric Favre** (Nice), **Frédéric Kaplan** (Paris), **Nicolas Humeau** (Chole), **Arnaud Santambrogio** (Chateaufort), **Rénaud Bata** (Saint-Etienne), **Marc Kreitz** (Luxembourg), **Bertrand Mailleux** (Limoges), **Laurent Picard** (Saint-Jean de la Ruille), **Frédéric Prieau** (Tours), **Fabrice Lecomte** (Ramonville Saint-Agne), **Eric Derveaux** (Merlimont), **Gilles Nabeth** (Trevoux), **François Peters** (Llami).

## RESULTATS DU CONCOURS ELECTRONIC ARTS DU NUMERO 13

**1er prix** : un échiquier "Révolution française" : **Emmanuel Jambut** (Artenay).  
**2ème-2ème prix** : **Philippe Jaulin** (Angers), **Laurent Chazeau-Jacouin** (Paris), **Hervé Aulicier** (Pezens), **Sylvain Klobedjan** (Lyon), **Yann Couderc** (Marselle), **Bruno Gensl** (Gevres), **Pierre Amaud** (Brignais), **Olivier Lecquet** (Dammare-les-Lys), **Laurent Joubert** (Courbevoie), **Laurent Baslin** (Monsieul-Morhet), **François Hais** (Lyon), **Gilles Nabeth** (Trevoux), **Elisabeth Hennemann** (Rougéout), **Patrick Gallere** (Bos-le-Roi), **Serge Roy** (Reims), **Nicolas Roger** (Saint-Nazaire), **Virginie Grosbaillet** (Chaux), **Gilles Jolivet** (Le Pecq), **Philippe Magnin** (Chambéry), **Julien Aurore** (Kremlin-Biot).

LES GAGNANTS DES TROIS CONCOURS AINSI QUE CEUX DU CONCOURS CAPCOM RECEVront LEURS PRIX D'ICI UN MOIS.

# GRAND CONCOURS BATMAN



Après notre numéro spécial Batman du mois dernier, voici un grand concours qui vous permettra de gagner quelques-uns des nombreux lots offerts par Ocean et SFMI, dont des bandes dessinées Batman de Comics USA,

**1er prix** : la BD Vengeance Oblige (2 volumes), la BD Souriez, la BD du film, le jeu Batman (Amiga/ST), le jeu Batman: Caped Crusader (Amiga/PC/ST), 1 CD de la musique du film, et 1 coffret Warner Bros comprenant 1 T-Shirt, 1 badge, des stickers et une affiche du film.

**2-3ème prix** : la BD Souriez, la BD du film, le jeu Batman (Amiga/ST), 1 T-Shirt Batman et 1 badge Batman.

**4-10ème prix** : la BD du film, le jeu Batman (Amiga/ST), 1 T-Shirt Batman et 1 badge Batman.

**11-20ème** : 1 T-Shirt et 1 badge Batman.

**21-50ème** : le badge Batman.

I. Quel est le vrai nom de Batman?

- a) Frank Miller
- b) Bob Kane
- c) Bruce Wayne

II. En quelle année est né le personnage de Batman?

- a) 1968
- b) 1939
- c) 1967

III. Quel est le nom du fameux commissaire qui tente de faire régner la paix dans Gotham City?

- a) Gordon
- b) Keaton
- c) Beacon

IV. En dehors du Joker, un autre méchant est défini comme "un petit ratoné avec un grand nez en pointe". Il s'agit de :

- a) le Pingouin
- b) le Sphinx
- c) Nooseman

V. Tim Burton était animateur chez Disney. Sur quel film a-t-il travaillé?

- a) Blanche-Neige et les 7 Nains
- b) Condorman
- c) Kox et Rouky

VI. Dans quels grands studios ont été montés les décors du film Batman?

- a) Cinecitta
- b) Pinewood
- c) Varlin

## BULLETIN REPONSE

Bon a recopier sur carte postale non cachetée (les réponses reçues dans des enveloppes ne seront pas prises en compte) et à renvoyer à :  
 Génération 4, Concours Batman, 210 rue du Faubourg Saint-Martin, 75010 PARIS

Indiquez en face du numéro de chaque question la lettre correspondant à la bonne réponse!

I)... II)... III)... IV)... V)... VI)...

NOM :  
 Adresse :  
 Ville :

Prénom :  
 Code Postal :  
 Tél :  
 Machine :



# GAGNEZ DES PREVIEWS

Le téléchargement sera bientôt disponible sur notre serveur, et dès lors, il vous suffira d'un câble de connexion et d'un logiciel spécial (qui sera en vente par correspondance pour le grand démo) pour recevoir chez vous de nombreux logiciels par Internet. Les programmes proposés le seront pour Amiga, PC et ST. Il y aura des domaines publics, des jeux, mais surtout, des PREVIEWS. C'est-à-dire des previews, ou encore des démos jouables ou tournantes de logiciels déjà sortis ou qui sortent sous peu.

Chaque mois, dans Génération 4, vous retrouverez sur ces pages la liste des nouveaux produits en téléchargement, mais surtout les nouvelles démos que les éditeurs auront bien voulu nous offrir. Ainsi, vous découvrirez encore mieux les prochains jeux puisque vous pourrez jouer vous-mêmes de l'animation et du son, ce que vous ne pouvez faire avec le magazine!

Ce mois-ci, souhaitez de commencer rapidement ce système, nous ferons de nombreux concours sur le serveur, pour ceux dont les logiciels sont les meilleurs démos. Ce mois-ci, vous pourrez donc gagner, grâce à Mirosoft et son...

## BLOODWYCH (AMIGA/ST) IMAGEWORKS

Il s'agit d'une démo jouable du tout début de Bloodwych. C'est d'Or dans ce numéro, ce jeu d'aventure rappelant Dungeon Master en fera craquer plus d'un, et si vous n'êtes pas encore convaincu par notre article, cette démo devrait vous en persuader.

## MOONWALKER (AMIGA) 1 Mégas minimum) US GOLD

Cette démo n'est certes pas jouable, mais elle constitue tout de même quelque chose d'excellent pour juger le jeu. On y voit en effet divers scènes du film repris pour le jeu, et si vous avez regardé notre preview du mois dernier, vous devez savoir à quel point c'est grandiose. Et si vous même certains que vous garderez cette démonstration qui utilise bien les capacités graphiques et sonores de l'Amiga.

## PASSING SHOT (AMIGA/ST) IMAGEWORKS

Encore une démo jouable de ce nouveau terrain basé sur le jeu d'arcade de chez Sega. A l'heure actuelle, nous ne savons pas encore combien de temps il est possible de jouer sur cette version brisée, mais les responsables d'Imageworks nous assurent qu'elle doit suffire à faire acheter le jeu si il n'est pas joué!

## STRIDER (ST) CAPCOM

En voilà de l'accessibilité. Alors que le jeu n'est pas encore en vente, nous vous proposons maintenant d'avoir une démo vous montrant le déroulement d'une partie sur le quatrième du premier niveau. Vous pourrez ainsi juger de vos propres yeux la qualité de ce jeu qui semblait impossible à adapter.

## XENON 2 (AMIGA/ST) IMAGEWORKS

Comme ci-dessus, cette démo est jouable. Il est possible de jouer tout le niveau 1, et même si certaines parties ne sont pas implantées (les d'armes sont disponibles chez le marchand), les graphismes, l'animation et le scrolling différent sur 3 plans devraient avoir raison de votre porte-monnaie. Enfin, vous pourrez tester la jouabilité, et voir à quel point celle-ci est excellente.

Ce sera tout pour ce mois-ci. Dès que le téléchargement sera prêt, ces démos seront téléchargeables par tous. Les concours pour gagner ces logiciels se dérouleront dans les prochains Aniga, PC et ST du serveur 3615 GEN4. Et quant aux prix, car de nouvelles démos seront à gagner d'ici le mois prochain, et j'ai déjà quelques renseignements qui me permettent de dire que certaines seront vraiment fabuleuses!

**SUR LE  
3615  
GEN  
4!**



**3615  
GEN4**

**3615  
GEN4**

**3615  
GEN4**

**3615  
GEN4**

**3615  
GEN4**



# GENERATION 4

## Les meilleurs jeux du mois

Vous pouvez retrouver dans ce palmarès tous les jeux du mois au tableau d'honneur. En tête et en gras, bien sûr, les GENS D'OR et les GENS HITS. En rappel, en plus petit, les GENS D'OR et les GENS HITS des 2 mois précédents. De quel rendu visible à votre revendeur en connaissance de cause. Les dates de sortie des logiciels varient suivant les machines et les éditeurs; leur présence dans ce tableau ne garantit pas leur disponibilité.

<b>POPULOUS DATA D. (ELECTRONIC ARTS)</b>	AM/ST	99%
<b>STUNT CAR (MICROSTYLE)</b>	ST	96%
<b>XENON 2 (IMAGEWORKS)</b>	ST	96%
<b>BLOODWYCH (IMAGEWORKS)</b>	AM/ST	93%
<b>GREAT COURTS (UBI SOFT)</b>	ST	92%
<b>STRIDER (US GOLD)</b>	AM/ST	90%
<b>CHESSMASTER 2100 (MINDSCAPE)</b>	PC	86%
<b>SAFARI GUN (NEW-DEAL)</b>	AM/ST	83%
<b>LIFE &amp; DEATH (MINDSCAPE)</b>	PC	82%
<b>PAPERBOY (ELITE)</b>	AM/ST	81%
<b>CURSE OF THE AZURE BOND (SSI)</b>	PC	79%
<b>OTHELLO KILLER (UBI SOFT)</b>	AM	78%
<b>BATTLE VALLEY (HEWSON)</b>	AM	76%
<b>PIRATES! (MICROPROSE)</b>	PC/ST	76%
<b>PASSING SHOT (IMAGEWORKS)</b>	AM/ST	75%
<b>HIGH STEEL (SCREEN 7)</b>	AM	74%
<b>SHINOBI (VIRGIN)</b>	AM	74%
<b>GEMINI WINGS (VIRGIN)</b>	AM/ST	73%
<b>RAINBOW WARRIOR (MICROSTYLE)</b>	ST	66%
<b>ROLL OUT (EAS)</b>	AM/ST	66%
<b>TECH (GAINSTAR)</b>	AM/ST	62%
<b>THE CHAMP (LINEL)</b>	AM	60%
<b>ALIEN LEGION (GAINSTAR)</b>	AM	59%
<b>GILBERT (AGAIN AGAIN)</b>	AM/ST	58%
<b>H.A.T.E. (GREMLIN)</b>	ST	48%
<b>OMNI-TIME BASKETBALL (MINDSCAPE)</b>	AM	46%
<b>OMNI-TIME HORSE RACER (MINDSCAPE)</b>	PC	42%
<b>EMPEROR OF THE MINES (IMPRESSION)</b>	ST	39%
<b>XENOPHOB (MICROSTYLE)</b>	AM	36%
<b>SLAYER (HEWSON)</b>	ST	28%

## Gens d'or et Gens hits des mois précédents

<b>FALCON MISSION DSK 1 (SPECTRUM HOLOBYTE)</b>	AM/ST	100%
<b>OUT ADVENTURE (EAS)</b>	PC	100%
<b>ADIDAS BEACH VOLLEY (OCEAN)</b>	AM	99%
<b>RANDBOW ISLANDS (TIGER)</b>	ST	99%
<b>ARTHUR (DYNACOM)</b>	PC	94%
<b>HS STORCH EAGLE 2 (MICROPROSE)</b>	PC	93%
<b>NEW ZEALAND STORY (OCEAN)</b>	AM/ST	92%
<b>NOV ACTION GAME (EUGASILE)</b>	AM/ST	90%
<b>REX DANGEROUS (OCELOADE)</b>	AM/PC	89%
<b>CASTLE WARRIOR (DELPHINE)</b>	AM/ST	84%
<b>RVF HONDA (MICROSTYLE)</b>	AM/ST	84%
<b>20 FOOT (ELECTRONIC ARTS)</b>	PC	84%
<b>CHUCK YEAGER'S A.F.T. (VIRGIN)</b>	PC	83%
<b>RED SCUM HISSING (MICROPROSE)</b>	PC	83%
<b>WINDSURF WILLY (SILMARIL)</b>	AM/PC/ST	80%
<b>WILL SCUM 21 (ELECTRONIC DREAMS)</b>	AM/PC/ST	80%
<b>PERSONAL NIGHTMARE (TYNEXOP)</b>	AM/ST	80%
<b>JACK NICKLAUS GOLF (OCELOADE)</b>	AM/PC	80%



*GÉNÉRATION 4*

# SHRIDER



# HOUND OF SHADOW



GÉNÉRATION 4

## LES COMPAGNIES ETRANGERES

### ACCOLADE

A la longue liste de produits que nous annonçons lors de notre précédent numéro, voici qu'arrive **The Blue Angels**. Il s'agit d'un simulateur de vol en formation, qui vous permettra d'apprendre près de 25 des figures qu'effectuent cette fameuse équipe américaine, équivalente à la Patrouille de France. Le jeu sera disponible en novembre sur PC et Amiga. Attention à ne pas le confondre avec **Blue Angels** de chez Micro-Id, un jeu entièrement semblable sur le thème, mais dont la réalisation sera sans doute sans rapport!

### ACTIVISION

**Bomber** arrive fin septembre, cette fois-ci c'est sûr. Ce que certains annoncent comme le meilleur simulateur à ce jour fera son apparition sur Amiga, PC et ST, et devrait être testé dans notre prochain numéro. En attendant, examinez bien ces photos où l'on voit le survol d'un vol, mission bien originale pour un soft de ce genre.



BOMBER (PC)



GHOSTBUSTERS 2 (AMIGA)



DYNAMITE DUX (ST)

D'ici la fin du mois devrait sortir **Dynamite Dux** sur Amiga et ST, et début octobre **Super Wonderboy** puis **Altered Beast**. Ces trois jeux ont été présentés en preview dans notre numéro précédent. A côté de cela, il faudra compter sur **Ghostbusters 2**, jeu basé sur le film, pour décembre sur Amiga et ST. La compagnie vient également d'acheter les droits du film **Allye de James Cameron**, ainsi que ceux du jeu d'arcade **Atomic Robokid**, présenté récemment en rubrique Sous les Arcades.

ALTERED BEAST (ST)



GALAXY FORCE (ST)

### ACTUAL SCREENSHOTS

**Lancaster** et **Future Sports** sont disponibles sur ST, et arriveront bientôt sur Amiga. Tests complets le mois prochain. S'ils ont beaucoup de projets, il semble bien que la prochaine sortie soit **The Last Starman**, un jeu dans lequel vous jouez le rôle d'un cascadeur, qui doit accomplir certaines scènes d'un film. La première consiste à sauter d'un avion sans parachute, puis à se baigner en chute libre contre un autre cascadeur qui en possède un, pour pouvoir passer au niveau suivant. Dui, non?

### ANCO

**Relly Cross**, une course de voitures, est présenté en preview. De nombreux produits sont en cours, et en attendant **Player Manager**, la suite de **Kick Off**. Il devrait y avoir prochainement un **Kick Off Expansion Disk**. Ce disque permettra de charger le programme **Kick Off** et de lui apporter quelques changements: 5 nouvelles équipes, de nouveaux arbitres, de nouvelles formations, de nouvelles caractéristiques pour les équipes, et surtout plus de réalisme. Par exemple, les joueurs victimes d'une lésion seront plus épuisés que les autres!

### ARTRONIC

Deux simulations devraient sortir sous peu. La première est **Fast Lane**, prévue pour Amiga et ST, et il s'agit d'une course d'automobiles. La seconde est l'adaptation du fameux **Ace**, un jeu très connu sur 8-bits. Les deux jeux sortiront sur Amiga et ST vers novembre.

FAST LANE (ST)



## BRODERBUND

Rien de neuf ce mois-ci, mais nous devions tester *Shuttle*... puis *Cette* dès le mois prochain. Nous devions vous présenter *Sim City* en preview le mois dernier, mais par manque de place nous n'avons pas pu en parler. Cette preview est donc présente dans ce numéro.

## CDS

Une nouvelle anglaise vient de sortir *Daily Double Horse Racing*, une simulation de courses de chevaux, qui est disponible sur Amiga, PC et ST. Elle sera testée dans notre prochain numéro.



## CINEMAWARE

Un nouveau produit de chez Cinemaware, c'est toujours un événement. En bien, le *Comes From The Desert* en sera un, et il arrivera d'ailleurs d'ici le fin du mois. Test complet de ce qui semble être le meilleur Cinemaware à ce jour, dans notre prochain numéro.



## DOMARK

*Dragon Spirit* et *A.P.B.* ne devraient plus trop tarder, alors que *Hard Drivin* est toujours prévu pour novembre!

## US GOLD

Rien de vraiment neuf, mais après le PC Show, on devrait pouvoir enfin présenter *Turbo Outrun*, *Ghost's & Ghouls* et *Hammerhead*.

## SIERRA-ON-LINE

Nous avons maintenant le planning complet des sorties pour les nouveaux Sierra. Côté adaptations, notez qu'une version single face de *Space Quest 3* sera bientôt disponible pour ST, alors que la version Amiga sortira en octobre. De même, *Kings Quest IV* sera disponible sur Amiga en novembre.

*Manhunter San Francisco*, la suite de *Manhunter New York*, sortira fin septembre sur PC, alors que la version Amiga sera pour fin novembre et la version ST pour fin janvier 90. *Silphied* est un jeu d'arcade déjà disponible pour PC et qui arrivera fin septembre sur Amiga et ST. *Hayfe's Book Of Games* est un jeu dont on ne sait pas grand chose, si ce n'est qu'il sort fin septembre sur PC, puis début décembre sur ST et mi-mars sur Amiga.

*The Colonel Bequith*, un jeu d'aventure basé sur une histoire digne d'Agatha Christie, sera lui disponible sur PC à la mi-octobre, puis sur ST début mars 90.

C'est en novembre que sortira *Lethal Weapon 3* sur PC, suivi par la version ST fin décembre. *Hero's Quest* est lui aussi un nouveau titre dont nous ne savons rien pour le moment, il sera disponible sur PC à la mi-novembre et fin novembre sur ST.

Décembre verra la sortie du nouveau jeu de l'auteur de *Poole Quest*, *Isman*. Cette fois-ci, il s'agit d'espionnage, et c'est sur PC, puis fin février sur ST. Dernier titre inconnu, *Sorcerer* est prévu pour janvier sur PC. Enfin, *Conquest Of Camelot* est maintenant annoncé sur PC pour la fin février et sur ST pour le début mars. Des heures et des heures de jeu en perspective!

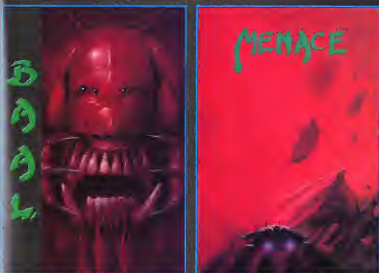
## SPECTRUM HOLOBYTE

*Vette!* est présenté en preview, et cela s'annonce réellement grandiose. Vivement la sortie de ce soit!

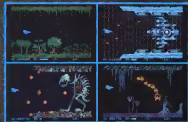
## SYSTEM 3

*Last Ninja 2* et *Turker* arriveront ce mois-ci sur Amiga et ST. Autant dire que nous les attendons avec impatience. Test complet le mois prochain.

LAST NINJA 2 (ST)



IGA Screen shots



IGA Screen shots

## RAS-LE-BOL DES TABLEURS ET DES TRAITEMENTS DE TEXTE ? ECLATEZ VOTRE PC AVEC DE L'ACTION

Après avoir exploité la technologie du 68000 dans ses dernières limites, *Pygnosis* est heureux de vous présenter deux supers jeux pour le PC. Tout ce que vous avez vu voir sur des consoles de jeux vous semblera dépayillé. *Boat* et *Menace* explosent tous les deux le PC d'une manière qui vous surprendra.

**SI VOUS NE LE CROYEZ PAS : VOYEZ-LE  
PSYGNOSIS - GAMES PEOPLE PLAY.**

## DRAGONWARE

Cette compagnie allemande proposera bientôt Ooze, un jeu d'aventure très "horreur" aux graphismes magnifiques, que ce soit sur Amiga, PC ou ST. Sortie prévue en octobre.



OOZE (AMIGA)

## EAS

Keyden Garth est enfin arrivé. Test complet dans notre prochain numéro.

## THE EDGE

Fin septembre sortira Peanuts 1: Snoopy & The Case Of The Lost Blanket sur Amiga et ST. Une version PC sera disponible en décembre. Il s'agit d'un jeu d'aventure entraînant graphique et amusé, mettant en scène le fameux chien.

Toujours en septembre, l'adaptation du jeu d'arcade de chez Taito, nommé Darius, sortira sur Amiga et ST sous le nom de Darius+. Une version PC devrait suivre l'année prochaine. Il s'agit d'un shoot'em'up aquatique, et il est l'œuvre des auteurs d'Alien Syndrome et Soldier Of Light. Enfin, précédant la vague des jeux basés sur les super-héros, que va déclencher Batman, The Edge a obtenu les droits de X-Men. En fait, il voit même largement en profiter, puisque trois jeux sont déjà prévus. À quand le film ?

## ELECTRONIC ARTS

Hounds Of Shadow est présenté dans la partie sur Lovecraft, alors que Sword Of Twilight et Keel The Thief sont présentés en prévision. Reste le roman, Rommel in John Madden Football dont nous vous parlerons très bientôt.

## ELITE

Nous aurons Overlander sur Amiga très bientôt, alors que Commando fera son apparition d'ici Noël.

## FIREBIRD

Après le succès de Rick Dangerous, les programmeurs du jeu, Core Design, ont annoncé qu'il y avait un Rick Dangerous 2, et qu'il se déroulerait dans l'espace (il où personne ne peut vous éliminer). Avant cela, nous aurons Oriental Games et P47, qui devraient être testés le mois prochain.

## EPYX

Games Summer Edition est enfin disponible sur Amiga et ST, et a l'air bien adapté. Il faut dire que la version PC était déjà excellente.

## GREMUN

Ce n'est, Ramrod arrivé ! On commença vraiment à s'implanter.

## HEWSON

Steel est un shoot'em'up à scrolling horizontal qui sera disponible ce mois-ci sur Amiga et ST. Test complet dans notre prochain numéro. Un jeu plus ludique, 50% Gae, un jeu dans lequel vous dirigez une automobile armée qui devra affronter de nombreux ennemis ! Stormlord et Onslaught sont maintenant très avancés, et nous les présentons une nouvelle fois en prévision. Régalez-vous en regardant les photos...



## VIRGIN

Après Silkstorm, Gemini Wings et Shinobi, c'est maintenant Continental Circus, le cours de F1, que l'on attend avec impatience. Mais ce n'est pas pour tout de suite !

Après s'être assurés les droits pour faire un jeu basé sur les Monty Python, voilà que Virgin annonce d'un jeu basé sur le magazine anglais Wix, un hebdo humoristique quelque peu osé !

Ils ont également les droits de Judge Dredd, qui risque de devenir une licence importante avec le renouveau des super-héros et la possibilité d'en faire sur Judge Dredd en particulier !

## TYNESOFT

La compagnie termine de nombreux produits en ce moment, et s'occupe également de deux gros titres. Le premier est l'adaptation du film Le Flic de Beverly Hills, et le second est l'adaptation du fameux jeu de plateau Blood-Bowl. Voilà qui va faire des heures.

## IMPRESSIONS

Le prochain produit de cette compagnie se nomme Superleague Soccer, et est prévu pour la fin septembre sur Amiga et ST. C'est un jeu basé sur le football, mais c'est son d'être un jeu d'action puisque vous devrez manager l'équipe en question. Bref, c'est de la stratégie économique...



## KRISALIS

Man United est un football, et ce n'en fera qu'un de plus avec tous ceux qui sont prévus pour le moment. Que dire d'autre, si ce n'est que nous vous présenterons des photos dès que possible.

## LUCASFILM GAMES

Au moment où vous lisez ceci, Indiana Jones & The Last Crusade: Adventure Game sera disponible sur Amiga et ST, entièrement en français ! Il faudra maintenant attendre octobre pour avoir Battle Of Britain, le simulateur de combats aériens qui se déroule pendant la bataille d'Angleterre. Le jeu sera disponible sur Amiga, PC et ST, et comprendra bien des options nouvelles par rapport à Battlehawks 1942. Enfin, et voilà une excellente nouvelle, Mantic Mansion, un ancien titre de Lucasfilm, ressort sur Amiga, ST, et sous forme d'une nouvelle version, sur PC ! Il est présenté en rubrique préviews.

BATTLE OF BRITAIN (PC)



## MICROILLUSIONS

On n'osait plus y croire, mais il semble bien que le fameux Peasy Tale soit enfin prêt à sortir sur ST et PC, ainsi que Lemmings Legend Sur Amiga. Turbo (une course-poursuite de voitures dans un univers très Mad Max pour deux joueurs) sera également en vente prochainement.

## RAINBIRD

UMS 2 est de nouveau sur les planings de sortie de la compagnie anglaise, et il devrait être très bientôt disponible sur Amiga, PC et ST. La particularité nouveauté est que le jeu peut se jouer à grande échelle (pays contre pays) ou à petite échelle (local).



## MICROPROSE

La simulation *Mt Tank de Microprose*, faite par les auteurs de *F19*, arrive bientôt sur PC. On devrâit être en mesure de vous la montrer le mois prochain.



HARLEY DAVIDSON (PC)

## MICROSTATUS

Nous vous avions parlé lors de notre Spécial Microprose, dans le numéro d'été, d'un jeu nommé *Survivor*. Eh bien, voici une photo qui donne une bonne idée de ce que sera ce jeu qui, à première vue, a l'air de bien faire stratégique! Sortie prévue sur Amiga, PC et ST pour octobre. Quant à *Tower Of Babel*, il semblerait que ce soit un jeu dans le style de *Sentinel*, ce qui promet!



TOWER OF BABEL (ST)



## MINDSCAPE

En dehors des adaptations sur Amiga, PC ou ST de jeux testés ce mois-ci sur un seul format (*Basketball*, *Horse Racing*, *Chessmaster 2100* et *Life & Death*), Mindscope commercialisera bientôt un jeu nommé *Harley Davidson*. Le but du jeu est de relier le plus rapidement possible plusieurs villes des États-Unis sur la fameuse moto, bien sûr! Le jeu sortira sur Amiga, PC et ST vers novembre. En attendant, il y aura *Fierdich Freddy* sur Amiga, PC et ST fin septembre, jeu qui vous est présenté en rubrique previews.



SURVIVOR (ST)

## MIRRORSOFT

Après tout ce qui vient de sortir, on ne s'en fait plus très bien ce que l'on doit encore attendre d'eux. *Conflict Europe* est sorti sur ST et sera bientôt disponible sur Amiga et PC. Test complet le mois prochain. Le prochain jeu devrait être *Intraphase*, entièrement en 3D, mais nous vous en dirons plus le mois prochain, après le PC Show.

## RAINBOW ARTS

Nous devrions pouvoir tester les nouveaux produits de cette firme allemande d'ici le mois prochain. *Mystery Of The Mummy* (un jeu d'aventures et de mystères), et *On Imperial* (une simulation de gestion d'une entreprise pétrolière), prévus tous deux pour Amiga, PC et ST, devraient sortir d'ici le fin septembre.

En octobre, ce sera le tour d'*Oxonian* sur Amiga et ST. Il s'agit d'un jeu d'arcade/stratégie se déroulant sur une planète lointaine. Là, les habitants vivent dans la peur de Zango, sur ennemi juré. Celui-ci vient juste de télétransporter des créatures stupides mais très dangereuses sur votre planète. Ces créatures devraient toute la nuit, et la nuit des habitants s'en trouve menacée. Pour chasser les créatures, il faudra assembler une arme dont les morceaux sont disséminés un peu partout. Le jeu peut se jouer seul contre l'ordinateur, à deux l'un contre l'autre, sous forme de jeu d'arcade ou de jeu de stratégie. Quel qu'il en soit, la stratégie sera toujours au rendez-vous, d'après ce que comporte un scrolling horizontal et vertical, 40 niveaux.



OXONIAN (AMIGA)



## SCREEN 7

Le compagnie anglaise a annoncé la sortie de *Fallen Angel*, un jeu dans le genre de *Renegade*, mais visiblement plus basé.



## OCEAN

Incroyable. Nous sommes retournés chez Ocean Angleterre tout juste 15 jours après notre voyage pour les previews du dernier numéro, et tous les produits avaient avancé à pas de géant. Le plus impressionnant reste *Barman*, qui est maintenant quasiment fini, et que nous vous présentons en preview.

Mais il y a aussi *The Lost Patrol* (notre double page à d'ailleurs fait beaucoup de bruit), dont nous avons pu voir les phases d'action, et qui est réellement superbe! *F29 Retaliator* est également proche de la fin. Nous avons vu une nouvelle version, plus rapide, avec plus de détails. Il y a une scène, où l'on voit un porte-avions, qui est grandiose. C'est ultra-fluide et pourtant le bureau est très détaillé.

Unouchables est également bien avancé, et les phases à la *Operation Wolf* sont fines. On en profite pour en parler plus longuement en rubrique previews.

Enfin, *Operation Thunderbolt* avance également rapidement, puisque certaines phases sont terminées, et l'adaptation d'annonces excellente.

Pas de nouvelles par contre de *Chase HQ*, les programmeurs n'ayant pas une minute à perdre pour venir nous montrer leur produit. Mais à en voir les photos, il n'y a pas de quoi être inquiet.

Pour ce qui est d'*Ocean France*, *Addax Beach Volley* avance bien sur ST, mais c'est surtout *Addax Golden Shoe*, le



OPERATION THUNDERBOLT (ST)

football, qui est dans sa phase finale de développement, l'eventail a bien changé depuis notre preview de l'été dernier, les décors sont encore plus beaux (si c'est possible) et l'animation encore meilleure. Enfin, Cabal a déjà à moitié fait en une semaine de travail, et le terminer ne devrait pas trop demander de temps aux programmeurs, qui ont l'air décidément très doués.

Mis à part ceci, Ocasu vient de signer les droits pour RoboCop 2, dont le scénario sera de Frank Miller (si vous lisez bien Gen4, vous savez maintenant que c'est grâce à Miller que l'on doit les meilleures versions de Batman). Some preview pour Noël prochain.



CHASE HQ  
(ST)



OPERATION THUNDERBOLT (ST)



## PSYGNOSIS

Si il y a bien une compagnie qui nous fait peur, c'est Psygnosis. Alors que nous avons déjà commencé à réfléchir sur 4 d'Or 88, et que nous regardons les meilleurs jeux de l'année, nous ne pouvons pas oublier que cette compagnie prépare près de dix produits qui devraient sortir d'ici le fin 89! Comment voulez-vous qu'on détermine déjà les meilleurs, alors que les nouveaux Psygnosis semblent déments. Tiens, vous vous souvenez de Beast. Nous vous l'avions

présenté en exclusivité. Eh bien, nous vous montrons de nouveaux tableaux dans les preview!

Mais ce n'est pas tout. Barbarian 2 arrive (la version Psygnosis bien sûr!), et nous vous en montrons même une photo.

Sous le label Psygnosis sortira très bientôt Slay the Monster et ST. C'est le nouveau jeu de l'auteur de Barbarian, et c'est assez surprenant. C'est un shoot'em'up qui se déroule sur plusieurs niveaux et où les sprites sont peints avec superbement animé. Scrolling multidirectionnel et graphismes de qualité seront au rendez-vous!



# KNIGHT FORCE



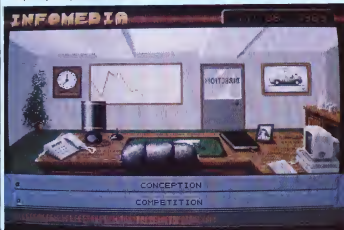
TITUS

20 TER AVENUE DE VERSAILLES - 93220 GAGNY - TEL : (1) 43.32.10.92

## LES COMPAGNIES FRANCAISES

### INFOMEDIA

Ainsi que *Rockster* et *Explora 3* sont en cours de développement, voici que *Cars* porte son nez. Il s'agit d'une simulation d'entreprise automobile, et le jeu comprend toutes les phases de construction, d'essai, de publicité et même de course automobile. Il y a même un jeu d'arcade où l'on devrait pouvoir jouer à quatre à la fois!



### SILMARILS

Nous vous présentons *Le Fétiche Maya* en preview. *Coloso* sortira quant à lui à la fin de l'année. Il s'agit également d'un sort d'arcade-aventure, où le parié encade est ici la descente de rapides en canoë.

### DELPHINE

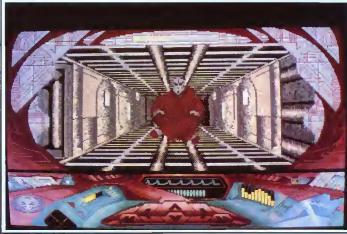
Aussi bien en France qu'en Angleterre, tout le monde attend avec impatience *Les Voyageurs du temps*. Le jeu d'aventure, aussi intéressant que les *Siege-On-Line*, nous présente que les *Lucasfilm* et aussi beau que les *Magnific* *Scout*! Nous vous en dirons beaucoup plus le mois prochain.

### LORICIEL

Les nouveaux jeux seront présentés dans le prochain numéro. Nous devons même pouvoir tester l'accélérateur *West Phaser* et vous présenter *Tank*, LA simulation de combat de chars, avec un fameux mélange de 3D et de sprites.

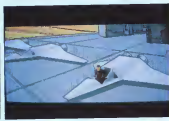
### LEGEND SOFTWARE

*Les Portes du Temps* est disponible sur ST, enfin! Deux jeux sont maintenant à prévoir pour la fin 90, si tout va bien. Le premier est un jeu d'arcade nommé *Ninjaman*, alors que le second est un jeu d'aventure à la *Dungeon Master*, mais toujours lié à un contexte historique, et nommé *Nishien*.



## MICROIDS

Nous vous présentons Highway Patrol en preview, Chicago 92 ne devrait plus trop tarder sur Amiga, PC et ST, m. E. a-t-il fidèle qui annonce vivement bien. Un dessin animé assez long fait office de présentation, et je peux vous assurer que c'est très bien fait. Blue Angels, la simulation de vol en formation, sera pour les mêmes machines mais en novembre!



## COKTEL VISION

Rien de neuf depuis l'annonce d'Atari et le Coup du Manoir, jeu basé sur le nouveau dessin animé qui sort le 2 octobre.

## HURIKAN

Vaux, le premier produit de cette compagnie franco-anglaise est présente en rubrique preview.

## TOMAHAWK

Nous vous présenterons le mois prochain European Space Simulator et No Evil, les deux prochains jeux de chez Tomahawk.

## INFOGRAMS

North & South et Drakken sont bientôt finis, et nous les testerons dans notre prochain numéro.

## ATATRUCS! ENCORE!

Si maquette était fine, propre et nette, il pouvait enfin renfermer chez lui. Michel, notre maquettiste était un homme heureux. Et GILLES a trouvé deux nouveaux Atatrucs. Michel s'est assagré le corps d'un demi-héros de vinyle. Pas à son âge.

**TINTIN & LA LUNE**  
Chezchez dans le fichier "TINTIN PRO" la séquence 04 89 30 00 00 28 00 01 64 14 et remplacez 00 28 par 00 00. Puis chezchez 04 89 00 00 00 14 00 01 64 14 et remplacez 00 14 par 00 00. Chezchez 07 89 00 01 68 14 et remplacez 07 89 par 00 04. Chezchez 90 89 00 01 68 14 et remplacez 90 89 par 00 04. Enfin, chezchez 03 89 00 01 68 14 pour remplacer 03 89 par 00 04. Et nous voilà multilatéraux! Grâce à cela, on pourra revenir sur notre bon plaisir des vaches! (référence)

**IRON STEEL**  
C'est fort simple, il faut chercher la séquence 53 79 00 00 78 22, se mettre face au vent, et remplacer 53 79 par 00 06.

## 3615 GEN4

LE SERVEUR  
DES VRAIES INFOS  
AU JOUR LE JOUR

IL SE VENGE DE SON PATRON QUI  
CHERCHAIT A SEQUER SON JOURNÉ FRS!

Pare que son N° Samuel lui apprend que son employeur lui fait des avances depuis plusieurs semaines, Jack 7, le conspirateur, travailleur acharné de nationalité américaine, met le feu aux boules de son entreprise, étude à Summer (10). Les délinquants sont détruits en quelques dizaines de minutes par les flammes, malgré l'arrivée rapide des pompiers. Le chef de l'entreprise, J.Y. Ronan, se déclare stupéfait de ce qu'il n'hésite pas à qualifier d'attentat criminel. "Le môme pas à qualifier d'attentat criminel". Encore une dure enquête pour le SPVU de Versailles!

# A PARIS LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD DANS LES BOUTIQUES MICROMANIA



Pour fêter l'ouverture de ses 3 nouveaux magasins, Micromania offre une réduction de

# -10%

en octobre sur tous les logiciels  
Amstrad, ST, PC, Amigo.  
Offre valable dans tous les points de  
vente Micromania.  
(Une concurrence pas la vente par correspondance).

## EXCLUSIF !

Les disquettes DEMOS  
ST AMIGA

- + The Snyder
- + Queen Beach Valley
- + Woodbury
- + Blood Money
- + Xanna 2

Si vous achetez 2 logiciels sur ST ou AMIGA  
vous recevrez, **gratuitement**,  
une disquette de DEMOS  
qui vous permettra de tester les derniers HITS  
avant de les acheter

Vous pourrez aussi acheter la disquette  
pour **25 F**

## GARANTIE TOTALE 1 AN !

Chez MICROMANIA les logiciels sont  
garantis **1 an**. Si un logiciel ne fonctionne  
pas nous l'échangerons **immédiatement**  
contre un logiciel **neuf**.

## FORUM DES HALLES

5, rue Pirouette  
Niveau — 2  
Métro et RER Les Halles  
Tél. 45.08.15.78

## PRINTEMPS HAUSSMANN

64, bd Haussman  
Espace Loisirs sous-sol  
75008 Paris Métro Havre-Caumartin  
Tél. 42.82.58.36

**CENTRE NOUVEAU**  
**COMMERCIAL GALAXIE**  
PRINTEMPS ITALIE 30, avenue d'Italie  
Niveau 1 Rayon Musique-Micro  
75013 Paris Métro Place d'Italie  
Tél. 45.81.11.50 poste 4141

**PRINTEMPS  
NATION NOUVEAU**  
2125, Cours de Vincennes 4<sup>e</sup> étage  
75020 Paris Métro et RER Nation  
Tél. 43.71.12.41

**CENTRE NOUVEAU**  
**COMMERCIAL VELIZY 2**  
PRINTEMPS VELIZY Niveau 1  
Rayon Musique-Micro  
Tél. 39.46.96.85  
**OUVERTURE  
LE 14 OCTOBRE**  
**LE PLUS GRAND CHOIX DE LOGICIELS SUR  
LE SUD-OUEST PARISIEN  
+ de 2500 JEUX EN STOCK**

## Le service MICROMANIA

Nous sommes comme vous, des "fonos"  
de la micro. Nous passons nos nuits à tester  
les jeux et nous serons toujours prêts à vous  
renseigner sur le dernier soft d'enfer sorti.





S'il y a bien une compagnie française qui ne cessera jamais de nous étonner, c'est bien Titus. Je me souviens encore de la première fois où nous les avons rencontrés, à leurs débuts, pour Erebus (premier jeu français sur ST d'ailleurs). Toute une histoire ce logiciel. Ensuite, vint Crazy Cars, qui, pour l'époque, était quand même très chouette. Arrive alors une vague de shoot'em'up, toujours bien réalisés, mais dont on se lassait vite: c'était l'époque des Flin & Forget, Offshore Warrior ou Galactic Conqueror, ainsi qu'une compilation nommée Les Classiques. Puis, à la fin de l'année dernière, arriva Crazy Cars 2. Voilà que l'on retrouvait Titus au Top Niveau, Crazy Cars 2 remporta d'ailleurs le 4 d'Or du meilleur jeu de course 1988, et il est toujours parmi les meilleures ventes de logiciels aujourd'hui. Et ce n'était qu'un début... Titus, que nous avions connu comme une nouvelle petite compagnie se mit à grossir, et on entendait bientôt parler de Titus Angleterre, Titus États-Unis et j'en passe. Ils étaient de plus en plus nombreux, la compagnie était de plus en plus importante, mais les responsables surent garder ce côté compagnie décontractée mais efficace. Titus s'affirma comme l'un des meilleurs casse-brique, et recut d'ailleurs un prix aux États-Unis, ce qui est rare pour un jeu français. Et Titus, continuant de grandir, se mit à distribuer des produits d'autres compagnies. Le premier coup fut Kick Off, et il faut bien dire que nous avons encore du mal à nous en remettre! Ensuite, ce fut Sleeping Gods Lie, un jeu d'aventure au système innovateur et entièrement en français. Enfin, Titus annonçait le mois dernier qu'ils éditeront un livre pour mieux connaître l'Amiga! Jusqu'où iront-ils? C'était la question que nous nous sommes posée à quelques jours du bouclage, et, soucieux d'y répondre, nous avons lancé à Gagny, où se trouve le siège de la compagnie. Voici tout ce que nous y avons vu et appris...

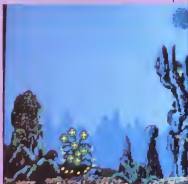
## KNIGHT FORCE

Système: Amiga / PC / ST  
Sortie prévue: fin septembre / début octobre

Nous l'avions mis en couverture de notre numéro 9, et le voilà qui revient pour sortir enfin, après avoir été bien remolqué. Dans Knight Force, vous jouez le rôle d'un chevalier, qui doit aller délivrer sa princesse promise des griffes d'un terrible sorcier. Seulement, pour combattre le sorcier, il est préférable d'avoir trouvé les amulettes qui permettront de l'affronter avec de minimes risques. Et bien évidemment, le sorcier en question a caché les amulettes, et pas n'importe où, puisqu'elles sont cachées dans différents mondes, mais aussi dans différentes époques.

Vous dirigez le guerrier et vous allez devoir visiter les différents mondes où vous affronterez bien des ennemis avant de retrouver une des amulettes. À chaque niveau, vous aurez la possibilité de pénétrer dans l'anneau du sorcier, mais c'est assez déconseillé tant que l'on ne possède pas toutes les amulettes.

Knight Force est donc un jeu d'arcade pur et dur, avec des sprites énormes et surtout un graphisme d'enfer. On est déjà à terre dès la page de présentation, mais c'est encore plus durant le jeu. Les décors sont magnifiques, l'animation est très bonne, et le jeu est plein de détails partout. C'est vraiment excellent, et seuls les sons, qui n'étaient pas encore présents, sont la seule inconnue de ce sort. Mais je ne m'engageai pas du tout en vous disant que ce sera assurément une grande réussite!



On ne peut hélas! pas vous montrer l'animation des sprites dans ce jeu, mais sachez qu'elle est à la hauteur des graphismes du jeu.





# DARK CENTURY

Système: Amiga / PC / ST  
Sortie prévue: fin octobre

Voilà enfin ce fameux "premier jeu en Ray-Tracing" dont vous vous aviez parlé il y a maintenant quelques mois. Eh bien, nous l'avons vu, et il se doit bien avouer que c'est très surprenant. Mais, mettons tout de suite les choses au clair. Le jeu n'est, bien sûr, pas entièrement en Ray-Tracing (méthode de calcul d'image 3D avec reflets et ombres calculées), et seuls les sprites ont été entièrement calculés ainsi. Le résultat est saisissant, surtout lorsque les chars tournent (ce qui arrive souvent), puisque l'on voit les reflets sur le char, ce qui est visuellement magnifique. Enfin, passons au jeu.

Vous aurez certainement compris, ce jeu est en fait une bataille de chars, mais pas de n'importe lesquels: des chars lunaires. Commençons par la configuration la plus simple. Lorsque vous jouez seul, le petit en haut de l'écran vous donne une image du terrain vue de derrière le char. Ce dernier est donc au premier plan, et tourne selon vos mouvements. Il est possible d'accélérer, ralentir, de tirer, ou encore de faire tourner la tourelle. Un radar vous indique les



L'ordinateur gère les ennemis, et étant vous dire que s'il vise très bien, il reste l'ennemi longtemps dans votre ligne de mire. Bref, le jeu est rapide, beau, et y jouer est un véritable plaisir. Mais c'est là que l'on découvre le second niveau du jeu.

Car il y a encore mieux. Il est possible d'avoir plus d'un char, soit deux ou trois. Dans ce cas, il est bien sûr impossible de diriger les trois chars tout seul. Les programmeurs ont donc inclus un module de programmation, particulièrement simple, comprenant une dizaine d'instructions paramétrables, sous forme d'icônes. Programmer un tank est un véritable plaisir. Dans la zone de programmation normale, vous choisissez l'icône vitesse, et donnez la vitesse à laquelle vous voulez que votre tank roule. Vous pouvez également donner des instructions pour qu'il tourne sur un certain angle, le tout, toujours au joystick, ce qui est quand même très fort! Dans la partie attaque, vous donnez les instructions que le tank doit accomplir lorsqu'il aperçoit un ennemi. Le plus souvent, cela consiste à tirer et à essayer de ne pas perdre l'ennemi de vue. Dans la zone défense, vous devez programmer une fusée pour voler vers le char de l'ennemi pour l'attaquer. Le tank passe tout seul en mode défense lorsqu'il reçoit un tir sans avoir vu l'ennemi que le vise. Enfin, il y a la zone obstacle, qui consiste à programmer la manière de contourner un obstacle, ou de trouver une bulle d'énergie.

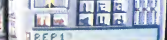
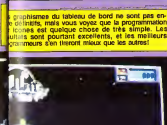
Avec seulement quelques instructions, il est assez aisé de connaître les bases de la programmation, et il est possible de faire des choses très très chouettes, et les chars de l'ordinateur sont d'ailleurs gérés par des programmes de ce type. La difficulté augmentera durant le jeu car les tanks de l'ordinateur auront des programmes de plus en plus performants. J'ai d'ailleurs déjà fait l'un de ses programmes de fusée, et je peux vous dire qu'il faut s'accrocher pour le lancer! Lorsque le char que vous dirigez ne fait avoir, vous avez alors la possibilité de prendre le contrôle d'un de ceux qui vous reste.

Dark Century peut donc être joué de manière simple, comme un simple Battle Zone en mille fois plus beau, mais il peut également être joué avec plus de stratégie. Mais ce n'est pas tout. Il est même possible de jouer à deux, et c'est d'ailleurs conseillé si vous en avez l'occasion, car c'est vraiment plaisant. L'écran est alors séparé en deux, chaque joueur ayant sa propre moitié d'écran. Dans ce cas, un système simple permet de remplacer cette vue par l'écran de programmation, de manière à pouvoir continuer à programmer vos autres chars.

Dark Century est donc un jeu magnifique, et particulièrement original et intelligent. Cela fait beaucoup pour un seul jeu, mais c'est la preuve que France aussi, on est capable de faire des jeux d'action avec une durée de vie très importante. Car ce système assure en effet aux potentiels acheteurs de Dark Century une durée de vie quasi-infinie: l'ordinateur le meilleur jeu jamais réalisé chez Titus, mais sans problème le plus original!



obstacles présents dans la partie du terrain où vous vous trouvez. Les chars (amis ou ennemis) y sont représentés par une couleur, les bulles d'énergie par une autre. Ah, oui, les bulles d'énergie. Comme il est bien connu dans la galaxie lunaire, les chars lunaires se nourrissent de bulles d'énergie qu'ils captent par leur canon! Bref, lesdites bulles vous redonnent un peu d'énergie, ce qui est bien pratique lorsque vous venez de vous faire abîmer par l'adversaire!



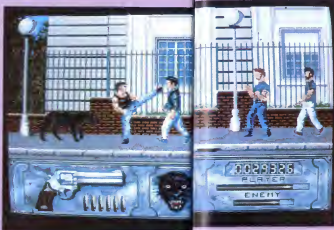
## WILD STREET

Système: Amiga / PC / ST  
Sortie prévue: fin novembre / début décembre

Wild Street n'a presque rien d'original au niveau du jeu. C'est un jeu à la Renegade ou Vigilante, bref, le type de jeu dans lequel vous baladez votre personnage dans la rue et affrontez un nombre incalculable de types, si possible avec la bête la plus pétilleuse possible. Seulement, Wild Street a bien des avantages pour lui. Tout d'abord, les décors sont variés, magnifiques, et nombreux: plusieurs niveaux laissent chacun près de 30 écrans de brio. Ensuite, les sprites sont superbes, très gros, et leur animation est parfaite. La démarche de votre personnage est particulièrement réaliste, de même que les coups qu'il donne. Autre originalité de ce soft, vous êtes constamment suivi par une panthère noire, qui tourne en rond autour de vous dès que vous vous arrêtez, et qui l'entend par sa couleur si vous ne faites plus rien. Elle est magnifique, semble tout droit sortie d'un dessin animé, et est la pour autre chose que décorer. En effet, si elle ne vous aide pas durant vos combats en temps normal, elle se mettra à attaquer vos ennemis: lorsque vous serez vraiment très mal. À la fin de chaque niveau, vous rencontrerez un personnage beaucoup plus grand (tout simplement gigantesque vu la taille des sprites "normaux"), que vous devrez battre pour passer au niveau suivant. Bref, le jeu n'est pas très original, mais la réalisation est largement au-dessus de tout ce qui s'est fait dans le genre, et la version Amiga que nous avons vu vor est carrément fabuleuse, avec plein de couleurs parfaites! Autant dire que Wild Street va faire un carton à Noël, parce que dans le genre, c'est vraiment le meilleur.

## TITUS CONNECTION

Chez Titus, on développe depuis bien longtemps pour les machines du futur, et il faudra donc s'attendre à retrouver Titus sur des engins comme le CD32. D'autre part, nous avons eu la possibilité de découvrir LA carte sonde Titus. Exclusivement réservée au PC, et réalisée par Titus États-Unis, cette carte permet de repérer des digitalisations d'excellente qualité en stéréo. Elle s'intègre dans la machine et possède sa propre Rpm, ce qui évite que la machine galère pendant qu'une musique ou un son est joué. D'autre part, la carte permet de jouer en temps réel une musique que l'on charge au fur et à mesure à partir du disque dur, par exemple. D'autre part, et c'est la finalité de ladite carte par rapport à toutes celles qui existent déjà sur le marché, il sera très simple d'avoir de bonnes musiques fonctionnant avec cette carte, puisqu'elle reprend les musiques Amiga! Oui, les possesseurs de PC pourront avoir des musiques aussi bonnes que sur Amiga. Autant dire que la carte Titus devient rapidement devenue un standard pour le PC, d'autant plus qu'il sera vraiment facile de développer pour elle. Comme vous le connaissez donc, Titus est présent sur tous les fronts, y compris celui de la distribution, puisque c'est la compagnie qui représente Anco et Empire en France. Anco sortira bientôt un jeu de course à la Supersprint, et Empire un jeu d'aventures temporelles... Les deux produits deviennent logiquement être suivis par Titus!



## SPECIAL GRANDSLAM

Cette compagnie anglaise basée à Londres est à l'origine de jeux de qualités diverses. Leurs meilleurs softs sont assurément Hunt For The Red October, Temamex, Pacmania, et Thunderbirds qui était Gan Hit le mois dernier. Ils sont venus exprès chez nous pour nous montrer leurs toutes dernières nouveautés, et je dois avouer que les produits sont de qualité. Grandslam lance deux nouveaux labels. Le premier est nommé Shades, label sous lequel sortiront des jeux à 150 francs, et le second est Thalion. En fait, Grandslam est le distributeur Européen de la compagnie allemande Thalion, compagnie dont les produits sont distribués aux Etats-Unis par Cienaware, ce qui est un gage de qualité... Et je suis certain que vous n'allez pas oublier leurs produits de si tôt! Sous le label Grandslam, il y aura pour la fin novembre un jeu de football nommé Liverpool, et qui devrait être excellent!

### SHADES

Il s'agit donc d'un label où sortiront des jeux sympas qui, en plus, ne coûteront que 150 francs. Trois jeux sont prévus pour le moment, mais deux d'entre eux sont des jeux de questions/réponses, l'un sur le football anglais et l'autre sur la culture anglaise, et ils ne franchiront certainement pas la Manche. Nous ne vous présentons donc que le produit qui sera distribué chez nous.



### TERRY'S BIG ADVENTURE

Système: Amiga / ST  
Sortie prévue: fin septembre

Vous avez aimé Bubble Bobble et tous les jeux de ce genre. Vous êtes un fan de Wonderboy ou de Super Mario Bros. Vous vous êtes écarté avec Great Giana Sisters. Alors Terry's Big Adventure est fait pour vous. Les auteurs



### UN SUPERBE T'SHIRT GRATUIT

DANS CHAQUE JEUX

D'APRÈS UN DESSIN ORIGINAL DE ROGER DEAN

### LA BÊTE EST PARMİ NOUS

18-32  
CHIFFRE

La voilà. Une nouvelle révolution dans les jeux informatiques.  
50 images par seconde pour une animation digne des machines d'arcade.  
350 écrans - 132 monstres différents.  
13 niveaux de scrolling de parallaxe.  
900 k d'une musique émouvante.

2 Mb de graphiques étonnants compressés sur 2 disquettes.

VERITABLEMENT UN JEU ENORME POUR LES AMIGA.

PSYGNOSIS - GAMES PEOPLE PLAY

Photos d'écran Amiga

BIENTÔT SUR ATARI ST

du jeu le reconnaissent eux-mêmes, c'est loin d'être magnifiquement graphique, mais c'est très présent et on y rejoue sans cesse, histoire d'aller toujours plus loin.

Dans ce jeu, vous dirigez Terry, un petit garçon, qui explore les 12 différents niveaux du jeu. De nombreux ennemis et autres ennemis tentent de vous en empêcher, mais vous pouvez vous en débarrasser facilement à l'aide de son yo-yo. Il y a un scrolling horizontal du meilleur effet, et de nombreux sprites minuscules, mais assez bien animés. Après quelques parties, je dois bien avouer que pour 150 francs, Terry's Big Adventure est un produit qui réussit sa mission: divertir.



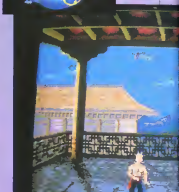
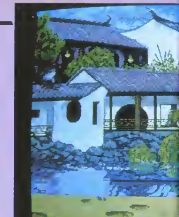
Cette équipe de programmeurs allemands est à la pointe de la technique sur Amiga, PC ou ST. Ils font des dégrados magnifiques sur ST sans problème, et certains de leurs produits sont carrément de futurs grands hits!

## CHAMBERS OF SHAOLIN

Système: Amiga / ST  
Sortie prévue: mi-octobre

Chambers of Shaolin s'annonce comme l'un des meilleurs jeux de karaté pour Amiga et ST. On avait déjà International Karaté, où l'animation était excellente mais qui ne possédait qu'un seul décor, mais voilà que Chambers of Shaolin s'annonce plus beau, mieux animé, avec plus de décors et différents jeux. Voilà qui fait beaucoup, mais laissez-moi vous détailler le tout.

Dans ce jeu, vous commencez sans vous y connaître vrai-



ment en arts martiaux, et vous devez tout apprendre. Déjà, c'est original. Vous créez donc un personnage et vous pouvez l'entraîner à divers exercices. L'une d'elle consiste à frapper à l'aide du pied une balle suspendue au plafond par un fil jusqu'à ce qu'elle heurte un mécanisme sur un des murs. Durant toute l'épreuve, la pièce se remplit d'eau, et seul le mécanisme peut vous empêcher de vous noyer! Vous voyez que ce n'est pas de tout repos. C'est fief, vous pouvez sauver votre personnage, pour le reprendre directement dans le futur. Après cela, vous avez la possibilité de définir un adversaire qui sera, soit généré par l'ordinateur, soit selon les caractéristiques d'un guerrier que vous aurez créé de la même manière que votre personnage. Enfin, dès que vous vous sentirez prêt à attaquer le prochain du jeu, où vous devez atteindre les Chambers de Shaolin, vous comprendrez pourquoi l'entraînement était nécessaire. En effet, au travers des très nombreux tableaux vous serez confrontés à bien des adversaires, mais aussi à des pièges redoutables.

Graphiquement, Chambers of Shaolin est au-dessus des productions du genre, avec des fonds magnifiques et animés, comprenant largement plus de 10 couleurs! À côté de cela, l'animation est bonne, les sons sont réussis et on est donc devant l'un des meilleurs jeu du genre, voire le meilleur.

## DRAGON FLIGHT

Système: Amiga / PC / ST  
Sortie prévue: novembre



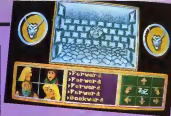
Dragon Flight présente un échantillon de tout ce qu'il y a de bon dans les jeux d'aventure. Vous avez un jeu à la Ultima avec des graphismes à la Peary Tale, une partie à la Dungeon Master, une à la Saint's Tale et, à portée vue, il semble donc que ce soit l'événement de cette fin d'année! Dans Dragon Flight, le but du jeu est de constituer une équipe de quatre aventuriers et de retrouver la Légende et de la libérer des griffes de son kidnappeur.

Du à la page de présentation, on est frappé par la beauté des graphismes et de l'animation. Les couleurs et les nom-



breux dégrados m'ont laissé sans voix pendant quelques secondes. Il faut dire qu'après deux ou trois heures de travail sur ce soft, les programmeurs ont pu valider le logiciel. Nous n'avons pas vu toutes les phases du jeu, par manque de temps, mais on peut déjà dire que le système de combats est vraiment mieux que dans les Ultima. Tout aussi tactique, il est déjà plus simple car il n'y a pas de des objets. En plus, graphiquement, c'est vraiment au-dessus puisque l'on voit réellement les personnages bouger et répondre aux ordres donnés. En effet, on voit bien chaque personnage tirer à l'arc, combattre, se défendre, sauter en fait ou

plonger à terre pour éviter un tir ennemi. C'est excellent, et beaucoup plus réaliste que de dont on a l'habitude. Les déplacements se font sur un terrain qui scrolle horizontalement, ce qui est également très beau. Enfin, nous avons vu quelques secondes de la phase d'exploration à la Dungeon Master, et cela à l'air convenable. Dragon Flight est assurément l'un des jeux importants de la rentrée dans le genre, et à risque de faire beaucoup parler de lui, surtout que les photos qui illustrent cet article ne sont pas celles de la version finale. Cette dernière comporte en effet des graphismes meilleurs, surtout pour les visages des personnages qui seront beaucoup plus travaillés qu'ici.



## SEVEN GATES OF JAMBALA

Système: Amiga / ST  
Sortie prévue: décembre

Voici le sort qui était le moins avancé de tous, et ce que nous en avons vu n'était pas encore assez travaillé pour que l'on puisse porter un jugement dessus. Cependant, à voir la taille des monstres que vous devrez affronter dans ce jeu d'exploration et de combat et, constatant ce dont sont capables les programmeurs de chez Thalion, je suis totalement confiant. Les sprites des monstres sont en effet énormes, à commencer par le gigantesque dragon que vous apercevrez sur l'une des photos, et qui bouge dans son antre! Nous aurons certainement plus de détails sur ce sort d'ici sa sortie, à la fin de l'année.



## LES PREVIEWS

### KEEP THE THIEF

ELECTRONIC ARTS  
Système: Amiga / PC  
Sortie prévue: octobre

Et voici le prochain jeu d'aventure de chez Electronic Arts. Abandonné bébé devant le Temple de Mém, Keef a été élevé parmi les prêtres qui lui ont enseigné l'art de combattre et celui de la magie. Mauvais élève, il n'a pas réussi à devenir très bon dans ces domaines, mais cet échec est devenu un voleur très doué. Il a ensuite été banni du temple, et la voilà donc obligé de survivre dans la région sauvage de la criée de Tri. Après de nombreuses aventures, Keef découvre un moyen de devenir le roi et le dieu de la région. Il s'agit de retrouver six morceaux d'une statue éparpillés dans la région... mais les péages qui les gardent



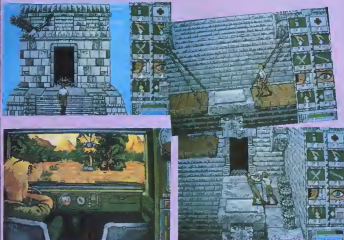
sont le plus souvent mortels, et il faudra que Keef (vous-même) soit très intelligent (aucun problème, donc) pour réussir sa quête. Keef the Thief est un jeu d'aventure où on ne tape rien au clavier. Il suffit de cliquer sur des scènes et dans les différents menus pour accomplir toutes les actions voulues. Et ne croyez pas que ce système limite les mouvements, puisqu'il est même possible de masquer différentes herbes pour cacher des sorts!



## LE FETICHE MAYA

**SUMARILES**  
Système: Amiga / PC / ST  
Sortie prévue: octobre

Et voici le nouveau jeu d'arcade/aventure signé Sémard. Le scénario se déroule en 1936. On vient de découvrir dans la jungle du Yucatan, au Mexique, le corps du très célèbre archéologue Edward Hallifax. Vous lui est de retrouver les différents morceaux de la dite statuette, ce qui vous permettra peut-être de découvrir carrément le trésor des Mayas! Bien sûr, tout ceci n'est pas facile puisqu'il y a de nombreux pièges et énigmes, et qu'il faudra décrypter certains documents mayas ou encore trouver les passages secrets dans les pyramides.



## FIENDISH FREDDY'S BIG TOP O FUN

**MINDSCAPE**  
Système: Amiga / PC / ST  
Sortie prévue: 11 septembre

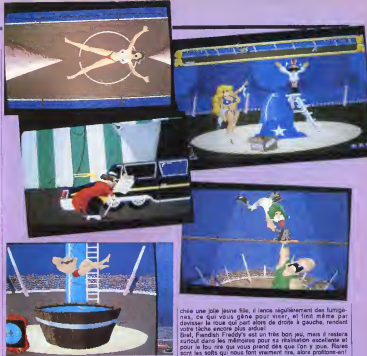
Fiendish Freddy's est le programme le plus drôle de cette rentrée 89. Il s'agit d'une nouvelle version des jeux du cirque, ce qui n'est plus rien d'original, et pourtant ce jeu va faire un carton. Pourquoi? Tout simplement parce sa réalisation est exceptionnelle, puisque le jeu ressemble plus à un dessin animé qu'à un vrai jeu. En effet, graphiquement très proche des dessins animés, le jeu bénéficie d'une

très réalisation, vous dirigez votre personnage dans un décor en 3D, comme dans les Sierra-On-Line. Le personnage se déplace au joystick, et les différentes commandes sont attachées à des touches de fonction du clavier, qui permet de ramasser un objet, poser un objet, marcher, creuser, pousser, etc... En cas de combat, vous dirigez toujours votre personnage au joystick et c'est alors un véritable jeu d'arcade.

Mais ce n'est pas tout. Il y a une phase de simulation. Pour aller d'une cité à une autre, vous emprunter en effet votre jeu, et comme le rival de Fairbanks, le docteur Karloff, tente de vous prendre de vitesse, il faut aller le plus vite possible. Cependant, il faudra bien faire attention d'éviter les voitures, les autres voitures, les ravins, et de bien aménager les ponts au-dessus des canyons! Pour aller d'une ville à l'autre, il faudra suivre la route indiquée sur la carte fournie avec le jeu, parce que de nombreuses bifurcations sont présentes sur les routes, et que si vous ne prenez pas le bon chemin, vous risquez bien de vous retrouver au fond d'un ravin.

animation soignée et de tous les effets et gags classiques des dessins animés. En plus, il y a un véritable scénario. Vous êtes le patron d'un grand cirque et vous devez rembourser le prêt que vous a fait votre banque le soir même de votre représentation. Vous avez donc intérêt à réussir tout vos numéros si vous voulez que la recette soit assez importante pour rembourser les fonds nécessaires pour sauver le cirque. La présentation est à mourir de rire, et ce n'est rien par rapport à la suite.

Les épreuves sont variées et toujours originales (homme-canon, trapèzes, plongeur, etc.), et graphiquement superbe. Le jeu n'est pas toujours facile, surtout qu'un clown méchant veut toujours perturber les numéros. Par exemple, lors du lancer de couteau sur une rose à laquelle est attar-



## HIGHWAY PATROL

**MICROIDS**  
Système: Amiga / PC / ST  
Sortie prévue: octobre

Dans Highway Patrol, vous êtes flic et vous patrouillez dans une région désertique. Depuis quelques temps, un voleur bisque régulièrement les nombreuses stations-service de la région, et vous avez décidé qu'il était temps d'intercepter. Vous patrouillez donc dans le désert, et cette partie est pleine d'un véritable simulateur, tant les mouvements de la voiture sont réalistes. L'ordinateur de Highway Patrol, c'est qu'avant le jeu, vous avez une carte de la région, et que les routes que vous empruntez dans le jeu sont au millimètre près celles de la carte. Si vous êtes seul, il faut donc vous guider par vous-même, mais on peut très bien envisager qu'un second joueur joue le rôle de co-pilote. Votre ordinateur de bord vous indique la région où se trouve l'ordinateur, mais vous ne savez jamais dans quel sens il se dirige, et c'est en observant bien ses mouvements que vous le connaissez. Dès que vous l'avez aperçu, le poursu-

chée une jolie jeune fille, il lance régulièrement des fumigènes, ce qui vous gêne pour viser, et finit même par devancer le roue qui sert alors de droite à gauche, rendant votre tâche encore plus ardue!

Bref, Fiendish Freddy's est un très bon jeu, mais il restera surtout dans les mémoires pour sa réalisation exaltante et pour le tou rre qui vous prend dès que l'on y joue. Flares sont les sorts qui nous font vraiment rire, alors profitez-en!

# GAMES

## LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX

VELIZY 2, 1er + Commercial 34 06 16 91  
ST QUENTIN YVELINES Centre Commercial 3 37 10 41  
CAGNES/M-St. 17 10 au Mercredi 06 33 31 31



te commence. Vous mettez en route votre arène, et vous avez alors deux moyens de le concier. Soit vous le doublez et vous lui faites une queue de poisson, où alors vous dégrader et tirez sur le volant, ce qui demande de l'adresse car il faut continuer à conduire tout en faisant ceci. Quoiqu'il en soit, Highway Patrol est un jeu original qui mélange de manière réussie simulation et arcade, et qui bénéficie d'une réalisation vraiment soignée.



## ONSLAUGHT

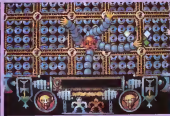
HEWSON  
Système: Amiga / ST  
Sortie prévue: octobre

Ce jeu d'arcade/stratégie est l'un des plus complexes de ces derniers mois. Nous n'allons donc pas nous attacher à vous l'expliquer dans son entier, et nous vous parlerons juste d'une ou deux phases du jeu.

L'intrigue se déroule dans le monde de Gargore, une terre faite de multiples royaumes en guerre les uns contre les autres. Cependant, les armées les plus fortes craignent toujours quelque chose ou quelqu'un, un Fanaque. Il s'agit de guerriers solitaires qui ne vivent que pour tuer, détruire et conquérir, et dont le seul but est de devenir débâcle par leurs actes. Et c'est justement de ce que vous êtes, un Fanaque, véritable armée à vous tout seul, surtout que vous êtes un expert en magie. Vous êtes l'herbe d'une bataille gigantesque dans le monde de Gargore, bataille qui se déroule en plusieurs phases de jeu. La principale partie du jeu se déroule sur une carte, où il



est possible de localiser les nombreux royaumes et leurs dirigeants. Votre but est de traverser le royaume de Gargore, mais il vaut mieux l'enfer de la faire de manière stratégique, si vous ne voulez pas succomber aux nombreuses armées de la région. Cependant, à chaque fois que vous vous déplacerez dans une région, vous livrez bataille à une ville ennemie.



Dans cette partie arcade du jeu, la ville soffre selon toutes les directions, et votre but est de partir de l'ouest pour arriver à l'est de la ville. Seulement elle est vraiment pleine de gardes, de guerriers et autres personnages qui n'ont qu'une motivation dans la vie, un seul but: votre mort. Il va donc falloir s'arrêter à un excellent guerrier pour échapper à tous ces ennemis, mais il faudra également utiliser votre magie à bon escient. Heureusement, dès que vous tuez quelqu'un, il laisse à coup sûr derrière lui un parchemin vous permettant de récupérer un sort. Et des sorts, j'en ai un lot de deux secondes!

Cette phase de jeu est magnifiquement réalisée, avec des sprites superbes, un scrolling très propre et surtout un dégrader dans le ciel qui est de toute beauté.

Un autre jeu d'arcade se déroule lorsque vous attaquez un temple. Vous êtes alors confrontés à un élémentaire, monstre énorme et rugissant qui est particulièrement fort. Cette phase de jeu est tout aussi bien réalisée, avec un scrolling différent dans le fond qui est très réussi. Cependant, les couleurs et les graphismes changent fort que cette phase est difficile à visualiser et donc difficile à jouer.

Quoiqu'il en soit, ONSLAUGHT semble bien être le plus beau jeu jamais fait chez Hewson, et peut-être même l'un des plus beaux jeux faits sur ST. Une affaire à suivre de très près...

## BATMAN

OCEAN  
Système: Amiga / ST  
Sortie prévue: octobre

Nous vous en parlons un petit peu le mois dernier, mais cette fois-ci, nous favons vu quasiment fin. L'adaptation de Batman est exceptionnelle, et c'est agréable de voir une compagnie rechercher un titre connu pour en faire un bon jeu et pas s'imposer quoi. Comme le spectateur David Ward lors de notre dernier voyage à Manchester: "nous aurons pu ne rien mettre dans la boîte, nous en aurons vendu quand même des milliers". (C'est le genre d'action qui ne vous fait pas gagner la fidélité des joueurs pour les jeux suivants, ne me suis-je pas permis de le rappeler, tout en y pensant très fort). C'est pourquoi ce jeu est évité de faire, et c'est tant mieux car Batman, le jeu, est un événement. Le seul. Pour dire à quel point ils ont voulu faire fort, c'est la première fois que les versions Amiga et ST d'un même jeu sont si différentes, puisque certaines phases n'ont rien à voir d'une machine à l'autre, et tout ceci pour tirer partie au maximum des possibilités de chaque machine.

Cue ce son sur Amiga ou sur ST, la première et la dernière phase du jeu sont semblables. C'est la partie que nous vous avions présentée dans notre numéro Spécial Batman, c'est à dire qu'il s'agit d'un jeu de plateau classique mais bien réalisé, avec un scrolling horizontal et vertical très chouette.

La phase suivante est une sorte de Mastermind. Le Joker a ourlé une diversion pour que, me assemblée, devienne un poison mortel. Vous devez trouver la combinaison de produits de manière à alarmer l'opinion publique.

Ensuite, c'est là que les jeux divergent. La partie en Batmobile et en Batwing est, sur ST, en 2D et, sur Amiga, en 3D. Je m'explique.

Sur ST, la vue de cette partie est faite en coupe et les décors défilent selon un scrolling horizontal. Vous dirigez dans un premier temps la Batmobile. Vous devez éviter les voitures et rouler le plus vite possible de manière à arriver à temps à la cathédrale où le Joker vous attend. Il faut



également éviter les canons des ardeurs du Joker. De temps en temps, vous croisez d'autres routes, et si une flèche vous l'indique, vous devez tourner. Pour tourner, vous devez, comme dans le film, lancer votre Batrope pour qu'elle s'accroche à un réverbère, ce qui vous permet de tourner. Plus tard, vous dirigez la Batwing. Là, il faut aller également très vite pour arracher les balcons du Joker qui diffusent un gaz mortel dans les rues de la ville. Cette scène sur le même principe de jeu que dans la phase avec la Batmobile.

Sur Amiga, c'est vraiment beaucoup mieux. En effet, les deux parties sont en 3D et la vue est donc comme dans Outrun ou Afterburner! C'est beaucoup plus beau et plus intéressant à jouer, surtout que c'est le meilleur scrolling de ce genre vu à ce jour sur Amiga (et dire que c'est le premier programme Amiga du programmeur, un habitué du Spectrum).

Aussi rapide que dans l'arcade de Chase HQ, ce scrolling est vraiment exceptionnel, surtout qu'il est différent dans le fond, ce qui est vraiment impressionnant. Bref, les programmeurs ont vraiment fait ce qu'il pouvaient de mieux, et si nous ne savons encore notre jugement sur la version ST, il semble évident que la version Amiga est laborieuse et sera un des meilleurs jeu du genre.



## SIM CITY

**BRODERBUND**  
Système: Amiga / PC  
Sortie prévue: fin 88

Sim City va rappeler Populous à bien des personnes. C'est en effet un programme très semblable et ce n'est qu'il se déroule au niveau d'une ville. Dans une première partie du



## RALLY CROSS

**ANCO**  
Système: Amiga / PC / ST  
Sortie prévue: octobre

Voici donc le tout nouveau programme de chez Anco, après l'ascendant Kick Off. Cette fois, il s'agit d'un jeu qui ressemble beaucoup à Superpinball, si ce n'est que ce n'est pas de la F1 ni même plutôt du cross! Le jeu est donc classique, puisqu'il consiste à faire le plus vite possible un nombre donné de tours de chaque circuit, et d'arriver avant les autres joueurs. Entre chaque circuit, vous pouvez vous acheter divers pièces permettant de transformer votre voiture en



programme, vous dessinez votre ville, en aménageant divers quartiers, en traçant les routes, etc... Il faut tout faire soi-même, et surtout ne jamais oublier qu'il faut que tout soit commode, aussi bien les pompiers que la mairie, etc... Une fois votre ville créée, vous devrez la sauver puis le mettre à l'épreuve dans la seconde partie du logiciel. La ville prend alors vie, avec des piétons, ses voitures, etc. Dans cette phase, vous recevrez régulièrement des rapports sur la vie dans votre ville, et en tant que Maire, vous devez prendre des décisions pour que la vie continue sans être un calvaire pour tous! En plus de cela, il est possible de jouer divers scénarios catastrophes, comme les tremblements de terre ou encore l'invasion de Tokyo par un monstre géant! Et si Sim City est quelque fois dérangeant, il ne faut pas oublier qu'il gère vraiment la ville comme une simulation, ce qui est tout de même tout d'être intéressant. Bref, Simcity devrait faire beaucoup de bruit lorsqu'il sera disponible, sur Amiga, vers la fin de l'année. Une version PC sortira peu après.



## SHADOW OF THE BEAST

**PSYGNOSIS**  
Système: Amiga / ST  
Sortie prévue: début octobre

Un nouveau jeu Psygnosis, d'est toujours un événement. Mais avec Shadow Of The Beast, aucun doute que le compositeur anglais crée l'Événement de cette rentrée 89. La

version Amiga, qui sortira la première, est en effet le plus beau programme jamais vu sur cette machine. Écoutez bien! Plus de 150 couleurs à l'écran, un scrolling différentiel sur 13 plans, 350 sprites, 132 monstres différents, 500K de musique digitale et 2 mégas de graphisme! Quand on pense qu'il y a eu quelques temps on ne demandait à quoi cela servait d'avoir 512K de mémoire sur un micro! Bref, si vous vous souvenez de notre preview exclusive de ce soft, vous devez vous rappeler que nous l'avons déjà trouvé fabuleux. Maintenant que nous l'avons vu quasiment fini, il semble



un bolide de plus en plus performant. L'avantage de Rally Cross par rapport aux autres jeux du genre est qu'il permet à quatre joueurs de participer et que sa réalisation est très bonne. Même si nous n'avons pas vu la version définitive, il y a beaucoup de chances pour que ce programme soit bien sympathique, et il devrait être importé en France par Tels d'ici le mois prochain.



évident que ce jeu est aussi beau et bon qu'un véritable jeu d'arcade, et c'est ce qu'il y a d'incroyable. Bien sûr, certains reprocheront qu'il n'y a rien d'autre dans ce jeu que des combats, mais quand c'est aussi bien fait que ça, on accepterait presque n'importe quoi! Sans aucun doute le plus beau jeu de chez Psygnosis, et la plus belle illustration de Roger Dean comme présentation. A acheter en priorité!



VERSION  
ST  
DISPONIBLE



Amiga Screen Shots

#### ST ACTION (GB)

"Requière toute votre attention et vous fera palper. Tout simplement le meilleur Shoot'em up à ce jour sur ST. Entraînez votre voracité dans cette suprême expérience d'arcade".

#### ZZAP (GB) 94 %

"Blood Money est tout le temps classé premier au HZ ZAP".

#### SMASH MAGAZINE (GB) - "ENCORE UNE MÉDAILLE D'OR"

"Graphiques = 10. Son = 10. Intérêt = 10. Evaluation = 10. Un score parfait!"

#### GÉNÉRATION 4

"C'est un grand pas fait par Psygnosis vers la perfection".

PSYGNOSIS — GAMES PEOPLE PLAY

AMIGA/ATARI ST

STAI

RECHERCHER  
ET  
STAI  
PLAYER

ST  
RECHERCHER  
ET  
STAI  
PLAYER

16-32  
DIFFUSION

PSYGNOSIS

# MANIAC MANSION

LUCASFILM GAMES

Système: Amiga / PC / ST

Sortie prévue: octobre / novembre

Voilà une belle surprise que nous e réservée Lucasfilm pour la fin de l'année. Maniac Mansion, le premier jeu utilisant le système récent de Zak McKracken puis Indy: Adventure Game, sorti à l'époque sur C64 et PC, sort sur Amiga et ST et ressort sur PC en version améliorée.

Inutile de dire que les fans de jeux d'aventure, comme nous, en sommes ravis, car, alors que nous sommes sur le point de terminer Indy: Adventure Game, on sait que nous n'aurons pas trop à attendre pour se jeter dans un jeu de ce genre.

Pour ceux qui ne connaissent pas, il s'agit d'un jeu d'aventure se jouant entièrement à la souris, étant uniquement graphique et animé. Vous cliquez à l'écran en un endroit, et votre personnage s'y dirige rapidement. Vous pouvez aussi cliquer sur l'un des verbes qui sont affichés à l'écran (prendre, poser, donner, regarder, etc.) puis dans la petite

graphique pour accomplir certaines actions. Côté scénario, Maniac Mansion est plutôt dans le style de Zak, c'est-à-dire que c'est assez délirant. Une pom-pom qui a été capturée par un savant fou, et tous les amis de la fille en question décident d'aller la délivrer. Ils entrent alors dans le manoir du savant, et c'est là que l'aventure commence. Drôle, bourré d'humour et de références (beaucoup y retrouvent des clips d'œil à Rocky Horror Picture Show), Maniac Mansion est un excellent jeu d'aventure, qui sera certainement entièrement en français lorsqu'il arrivera chez nous. Tant mieux.



## VETTE!

**SPECTRUM HOLOBYTE**  
Système: Amiga / PC / ST  
Sortie prévue: octobre



Vette est le nouveau simulateur des auteurs de Falcon, et comme vous l'aurez compris en regardant les photos de cette page, Vette sera assurément un excellent jeu. Vous y conduirez une Corvette dans les rues de San Francisco, et vous devrez gagner diverses courses contre des voitures comme la Ferrari F40, la Ferrari Testarossa, la Lamborghini Countach ou encore la Porsche 911. Comme à jeu est américain, vous défendrez les couleurs de la Corvette, et pas des autres! Le but des courses consiste le plus souvent à traverser la ville le plus vite possible en passant par différents points de rencontre. Durant les courses, il faut éviter les autres voitures, les bâtiments, les pignons et autres obstacles, et bien sûr, il faut éviter de rouler trop vite sans quoi vous serez poursuivi par la police. Si vous les rattrapez, tant mieux, mais s'ils vous attrapent, une liste d'accusés s'affiche. À vous de choisir la plus judicieuse pour que les flics vous laissent ressortir sans rien dire. Enfin, il

est possible de connecter un PC, un ST ou un Amiga à n'importe quelle autre machine parmi ces trois pour jouer à deux en mode DataLink. Chacun joue alors sur sa machine, ce qui est vraiment fabuleux. Côté options, on retrouve tout ce qui a fait le succès de Falcon, c'est-à-dire une vue de l'arrière de la voiture (vue normale), une vue d'avion (du dessus) et une vue d'hélicoptère de derrière la voiture (voir photo). Reste qu'il y a vraiment beaucoup de choses à l'écran et qu'il sera difficile d'avoir une animation fluide avec tout cela! Nous avons vu le jeu sur un PC de base, et c'était quand même un peu haché. Espérons que la version finale sera plus fluide. Le jeu doit sortir fin septembre sur PC et avant Noël sur Amiga et ST. Spectrum HoloByte avait fait la première place dans les Charts de Noël dernier avec Falcon, et ils risquent bien de recommencer cette année avec Vette!

## SWORD OF TWILIGHT

**ELECTRONIC ARTS**  
Système: Amiga  
Sortie prévue: fin septembre

Sword Of Twilight est un jeu d'aventure qui peut se jouer à trois à la fois, ce qui est de moins vu à ce jour. Le système de jeu est pourtant simple, puisqu'il n'y a rien à taper au clavier. En fait, l'écran se divise en cinq fenêtres. Quatre fenêtres, chacune dans un coin de l'écran, correspondent aux trois personnages des joueurs, la dernière fenêtre servant à montrer les personnes qu'ils rencontrent dans le jeu.



La famille Capone est celle où l'on voit le lieu où se déroule la scène, mais c'est aussi là que l'on voit les monstres et que l'on peut diriger son personnage, un peu comme dans Gauntlet. Cependant, ce n'est vraiment pas un jeu d'arcade. À chaque fois qu'il y a une rencontre, vous pouvez choisir d'envoyer les personnes sur divers sujets, et le nombre d'options est tel qu'il y a vraiment un grand choix. Lorsque l'on joue seul ou à deux, l'ordinateur dirige les joueurs restants.

Le scénario de ce nouveau jeu des auteurs d'Archen est assez simple, puisqu'il consiste à explorer à l'arrière parallèles. À côté de la simplicité du scénario, il y a la complexité du jeu qui mêle rumeurs, légendes, énigmes et indices d'une manière vraiment intéressante. Bref, Sword Of Twilight est le type de jeu qui risque d'être passionnant pour les aventuriers tous que nous sommes tous.

## UNTOUCHABLES

**OCEAN**  
Système: Amiga / ST  
Sortie prévue: octobre / novembre

Ce jeu basé sur le film les Incontingibles en reprend le scénario scène après scène. Le premier jeu est un jeu de plates-formes rappelant certaines parties du jeu Robocop. Le second et le troisième jeu sont dans le style d'opération Wolf, même si chaque jeu apporte son originalité au sujet. Le quatrième jeu reprend la fameuse scène de l'escalier. Un individu devait l'escalier, et Ness doit protéger le bébé.



tout en tirant sur les hommes de Capone qui arrivent de tout part. Le quatrième s'enchaîne très rapidement avec le cinquième, puisqu'à la suite de la fusillade dans la gare, le dernier des hommes de Capone a pris un siège, et menace de le tuer dans les dix secondes si vous ne lâchez pas votre arme. Vous allez devoir tirer une et une seule fois, et votre coup devra être fatal, au bandit, bien sûr! Enfin, le cinquième jeu est celui basé sur la scène finale, et il s'agit d'une course sur les toits où les tirs partent de sous les côtes!

Réalisé par les programmeurs de Bitmap: Caped Crusader, Untouchables mélange de manière agréable tous les styles, et il bénéficie d'une réalisation particulièrement soignée: tout ce qu'il faut pour faire un hit.

## VAUX

**HURIKAN**  
Système: Amiga / PC / ST  
Sortie prévue: octobre / novembre

Vaux est le premier jeu de cette compagnie franco-anglaise qu'est Hurikan. C'est aussi le nouveau jeu de l'auteur de Cybermad et Cybermad 2. C'est un mélange d'arcade pur et de simulation économique. Vous devez en effet le rôle d'un trader du futur qui s'adapte au marché noir pour gagner le plus d'argent possible. Bien sûr, ceci n'est pas égal, mais qui sait vous chercher des noies? Côté jeu d'arcade, cela consiste à éviter de se faire descendre par les flics, les pirates et toutes les autres personnes.





nes qui vous en veulent, et ceci en utilisant toutes les armes disponibles sur le marché, y compris les armes légères, vous n'êtes plus à ce point. Comme il y a près de 30 armes différentes, vous n'êtes pas prêt d'en voir la fin. Dans cette partie, la surface de la planète scrolle magnifiquement dans tous les sens, et c'est en Full Overcan sur Amiga!

La seconde partie se déroule lorsque vous vous êtes arrêté à une station d'échange. Pour s'arrêter, il faut parcourir un long tunnel encombré d'obstacles, durant une phase de jeu en 3D. Enfin, une fois ceci fait, vous arrivez au lieu des échanges économiques. Là, tout s'achève et tout se vend très rapidement. Vous voyez les prix grimper ou chuter en temps réel, et seule les plus perspicaces achèteront ce qu'il leur faut au bon moment. Dès que vous serez assez riche, vous pourrez changer de niveau, ce qui ne se fera qu'après avoir obtenu un objet magique gardien ou un abominable monstre. Au premier niveau, il s'agit d'un serpent énorme dont le poids vous dit qu'il est vraiment impressionnant.

Bref, Vous mélangez deux genres, qui, on le sait depuis Etoile, vont parfaitement ensemble, et améliore la partie arcade de ce type de jeu. Le programmeur étant particulièrement doué, le résultat est satisfaisant et le jeu à toutes les chances de bien marcher lors de sa sortie.



## STORMLORD

HEWSON  
Système: Amiga / ST  
Sortie prévue: octobre

Dans Stormlord, vous jouez le rôle d'un nain chargé de délivrer les fées qui ont été capturées. En plus d'être un nain, vous êtes en plus un magicien, et vous pouvez lancer des sorts à la figure de vos adversaires pour vous en débarrasser... et des adversaires, vous allez en rencontrer: squelettes, gobelins, sorcier, mais aussi plantes carnivores, abeilles, etc. À côté de cela, il faut parfois un peu de réflexion pour délivrer une fée, c'est à dire qu'il faut bien utiliser certains objets pour pouvoir passer certains obstacles.

Ce qui frappe vraiment dans Stormlord, c'est la beauté des graphismes, qui sont vraiment dans le style des jeux Hewson. C'est magnifique, et comme le jeu est très sympa, ça devrait très bien marcher au niveau des ventes, en tout cas on l'espère pour Hewson qui avec ce soft en Onslaught prouve que la compagnie est arrivée au top niveau code programmation.



# POUR UNE MEILLEURE UTILISATION DE VOTRE AMIGA OFFREZ-VOUS :

- plus de 300 pages d'explications concernant les versions 1.3 et 1.2 du système d'exploitation de l'Amiga

- le mode intuition et le mode par commandes

- les disquettes
- la mémoire
- la gestion de l'écran
- les icônes
- les types d'animation

**GRATUIT**  
deux disquettes  
contenant 50 utilitaires  
du Domaine Public



**TITUS**<sup>TM</sup>

26 TER AVENUE DE VERSAILLES - 92220 GAGNY - Tél. : (0) 48.32.10.92

**AMIGA**  
2ème édition (Workbench 1.3)

**COMPRENDRE  
et bien  
exploiter**



SON  
**AMIGA**

Yves CRAZEAU / Jean-Luc GARNIER

Éditions TITUS - C. Wilson La Grèce, Nantes

à la portée de tous !

**STORMLORD**  
suite...



## DOSSIER LOVECRAFT



On ne pourra plus dire que GEN 4 n'est pas un magazine à caractère éducatif, puisqu'il a été décidé, à l'occasion de la sortie de nouveaux softs inspirés de la littérature fantastique du 19ème siècle, de vous faire découvrir un des écrivains les plus mystérieux et fascinants qui soient, Howard Phillips Lovecraft. Entre le fantastique et le SF, il occupe une position unique des plus originales, à la fois créateur et illustrateur d'un panthéon indicible qui n'aura de cesse d'habiter vos rêves, ou vos cauchemars.

### LEGENDES DU MYTHE DE LOVECRAFT

Se vie est à la hauteur de son oeuvre: indescriptible. Rien de ce qui suit, ou presque, ne peut être considéré comme illustratif, soit peut-être sa date de naissance. Il est né en 1895 de Lovecraft, maître de l'insolite, du mystère et de la terreur. Sa biographie change, se métamorphose suivant son rédacteur. Tantôt décrit comme un matérialiste convaincu, parfois comme un romantique, souvent comme un violent, peut-être était-il tout cela à la fois, ou bien plus encore... Lovecraft avait assurément une personnalité com-

pliquée. D'origine britannique, celui-ci épouse à treize-cinq ans Susan Phillips, fille d'un riche industriel. Quatre ans après son mariage, Winfield présente déjà des signes de dérangement mental. Il mourut cinq ans plus tard, des suites de sa syphilis. La maladie avait son déclin depuis longtemps son stade irréversible. Bien qu'elle puisse être génétiquement transmise, il semble que Lovecraft y ait échappé, même si certains voient dans sa tragédie physique et mentale un héritage paternel. De plus, on avance que Winfield appartenait à la franc-maçonnerie égyptienne et délaissait des livres d'occultisme extrêmement rares: parmi ceux-ci, on cite le manuscrit chiffré de Dee, médium de la reine Victoria, lui-même transcrit en code d'après un ouvrage plus ancien, le "Secret des rois". Ce livre joua un rôle important par-



plais et tourmentée, aux nombreux horres secrets. Vous donc une version possible de ce qu'il pu être sa vie, nous avons choisi la part prise de l'insolite, celui-là même qu'il a été le plus dans ses nouvelles. H.P. Lovecraft est né en 1895 à Providence, Rhode Island, petite ville de province à l'économie frénétique d'une cour de prison, ce qu'elle devint rapidement pour lui, et dont il ne s'achève que par la mort. Il y vint depuis non plus jeune que jusqu'à ses vingt-trois ans. C'était un rat de bibliothèque, à la santé fragile, au caractère difficile et solitaire. C'est à l'âge de huit ans qu'il perdit son père, Winfield Lovecraft, un homme hors du commun.

la suite. Il est à noter que la franc-maçonnerie égyptienne n'est pas une variante du christianisme, mais une philosophie hermétique à la longue tradition cabalistique. On peut donc imaginer que la jeune Lovecraft ait été influencée inconsciemment ou non par la sexualité érotique de son père dans son œuvre. Les croque-morts de l'enfance de Lovecraft devaient être beaucoup plus terrifiants que nos bons vieux ogres (malins-mous des ogres). Ce sont sans doute ces divinités monstrueuses que l'on retrouve dans son œuvre, et dont on dira qu'elles sont ses plus célèbres créations, avec les livres légendaires tels le Micromégas. Réalité ou fiction,



production dégoûtante): un jeu de rôle nommé l'Appel de Cthulhu est directement inspiré de son œuvre. Fort bien fait, c'est certainement un des meilleurs qui existent. Son ambiance est particulière, comme la vie de son créateur, Howard Phillips Lovecraft. Pour en savoir plus sur ce jeu, reportez-vous à la rubrique GÉNÉ à JDR présentée dans les numéros 12 et suivants. Enfin, vous pouvez vous procurer ses œuvres complètes dans une superbe édition chez Denoel, collection Présence de l'Infini, série que chez J'ai Lu et Presse Pocket.

Chez Denoel: Je suis d'ailleurs, Le couleux tombé du ciel, Pan-côlé le mur du sommeil, Dans l'abîme du temps.

Chez J'ai Lu: Dagot, le Néocronomicon.

Chez Press Pocket: L'ombre venue de l'espace, Le rôdeur devant le suif, L'homme dans le cimetière, L'homme dans le musée, Légendes du mythe de Cthulhu, Le masque de Cthulhu.

Chez J'Œil: Démon et merveilles.

## LE JEU D'ADVENTURE: HOUND OF SHADOW

Ce jeu est le premier à utiliser un système, nommé Timeline, adapté plus particulièrement aux jeux d'aventure à l'ancienne jeu de rôle. Leurs auteurs sont des passionnés des vieux jeux de rôle, et ils ont réalisé de nombreux scénarios pour l'Appel de Cthulhu. Lorsque vous commencez le jeu, vous créez un personnage en lui choisissant un passé détaillé, son sexe, sa date de naissance, ses caractéristiques, ses compétences et sa profession. La première chose particulièrement bien dans le système, c'est que tous les jeux Timeline reconnaîtront votre personnage et l'accepteront. Hound Of Shadow n'est en effet que le premier d'une longue série (soutenez-le!) de jeux d'aventure.

D'autre part, le jeu garde constamment des tonnes d'informations sur vous, et les personnages qui interviennent dans le jeu. Un personnage peut vous reconnaître parce que vous êtes célèbre, mais aussi s'il vous voit plusieurs fois durant une partie. A partir de ça, le jeu se diversifie énormément, et le fois suivante où vous le voyez, il fera une remarque du style "encore vous" ou "ça fait bien longtemps qu'on ne vous avait vu". Et comme Timeline fait ceci pour tous les personnages, il y a également toute une ambiance qui se crée autour du scénario, rendant le déroulement du jeu très proche d'un vrai jeu de rôle.

Le fait que chaque joueur ait un personnage bien différent de celui des autres (du fait qu'il y a une cinquantaine de compétences, exprimées en pourcentage), chaque partie sera différente selon le personnage que vous prenez. Rien ne vous interdit donc, une fois que vous avez terminé le jeu avec un personnage, de le recommencer avec un autre. En effet, même si la trame générale du scénario restera la



Au niveau des dialogues, c'est clairement l'estase, puisqu'il n'y a pas à taper d'ordie, il s'agit de parler comme on le fait dans la réalité. L'exemple donné dans le manuel est parfait. Vous cherchez quelqu'un et vous amenez sur scène le travail. Vous tapez "Et-est-ce que John Smith travaille ici?" ou "Je cherche John Smith, est-il présent?", et l'ordinateur comprend le personnage vous répond. "Oui, c'est moi", et de plus tard "J'ai bien vu que vous tapez des phrases complexes ou des phrases avec des inversions de mots, ah bien il n'y a aucun problème. C'est vraiment parfait."



Moins. Or Shadow a mélangé jeu d'ayacaire et arpes au moment, et la plus réussie des tentatives d'adaptation d'un jeu de rôle au micro. Ayant joué à ce jeu pendant quelques temps, je peux vous assurer que l'on retrouve toute l'ambiance et l'intérêt des jeux de rôle et qu'il n'y a aucune limite à ce que l'on peut faire. Or est certes seul, ce qui est moins drôle qu'une vraie partie, mais entre deux parties, Hound Or Shadow vous divertira bien !

## LES PETITES ANNONCES

**AMICA**

Mortevielle (100F), Test Drive (100F), The Art Of Chess (100F), Kelt (130F),  
 Livre C par la pratique (Sybex, 150F), Amiga Trucs Et Astuces (Micro Application, 100F), Le livre de l'Amiga Basic

ironiques. Adresse: Club Informatique, BP413, 10007 Bourges Cedex.

to the page 120

# SAPRISTI!

(1ère partie)

sera heureuse de pouvoir utiliser quelques options intéressantes, celles qui décrochent le rédacteur en chef. Pour le débutant, il faut rappeler qu'une rubrique, c'est essentiellement comme une pile d'assiettes. Je m'explique, parce que je sers que certains se posent des questions, quand j'empile des assiettes, celle qui se trouve sur le haut de la pile est la dernière à avoir été posée. Et celle qui se trouve en bas est la première à avoir été posée. Et ainsi. Et ainsi. Et ainsi.

Mais il peut aussi vouloir intervenir. Et tel que je le connais, il veut. Pour écrire un message dans le rubrique, il s'agit de taper sur ENVOI. Les autres connectés, débutants ou expérimentés, pourront le lire, pourvu qu'il ait validé. Mais ça, c'est une autre histoire. Enfin, pour un finé avec le débutant, il faut savoir que pour écrire un message, il faut d'ive auparavant d'une Bal, mais veut dire, donc, si vous ne savez bien, que composer un message à une Bal dans laquelle on pourra lui écrire, en privé, sans que les autres le sachent. Pour lui envoyer un message en Bal, il faut appuyer sur la touche "lettre", la deuxième du zéro, puis sur ENVOI. DEVINETTE: si on tape sur ENVOI sans l'écrite, que se passe-t-il?

06 Johnny Blockers 15/05/89 1 23 24  
 A ATARI ST H+ 88/88  
 ----- EVOLUE -----  
 Mode Chronoleisure  
 88F-  
 8888888: 1

Je cherche des softs débloqués jusqu'à  
la maille, gratuite, j'en veux beaucoup  
sans rien payer!

Il m'enverrait plus que ça, que je donne  
mon argent de poche aux éditeurs!

Du rite meilant assir, je veux leurs  
softs protubérants, galactocés en

[HOM | B | T | R | MUTE | RETOUR | ENVOI | GUIDE]

Fig 3 - Message de Johny Richman

La réponse en public, c'est risquer de passer plusieurs heures de votre vie dominée par les barreaux

**Requiem per la lla**

Le message, pourvu qu'il soit enregistré (mais c'est une autre histoire) ne pourra être lu que par le propriétaire de la Bal.

va le lire. L'exemple idéal pour illustrer cette option, c'est la figure 3. Mettons que vous voulez répondre au message 6

Johnny Blackmore, il suffit de taper sur \* (étoile, en dessous du 7) puis sur ENVOI, et le message sera confidentiel. Si vous

Appuyez sur la touche ENVOI tout court (et c'est la réponse à la devinette)  
tout le monde pourra lire votre message, et ce sera  
désagréable pour toute votre famille, ou proches sur un

Nous au passage que les messages comme celui de John

Blackmore ne sont pas les bienvenus sur le tolérant 35 GEN4. Ils seront suivis, si nous avons le temps.

Bien, passons aux options plus évoluées. Pour commencer, observez la figure 4, on y apprend plein de choses inté-

ressantes. Par exemple, on nous dit où est placé le pseudo de l'auteur, le mode de balayage, et... allez l'observer, ne reste

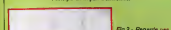
Je vous disais que l'on pouvait se déplacer avec les touches  
PAGE et RETOUR. En fait, il y a aussi une touche pour

SUITE ET RETOUR, en latin : *quidam* puis *sorte*, on passera au message suivant. Car il se peut qu'un message fasse plusieurs pages. Avec cette option, on évite ses pages

supplémentaires, on passe **VRAIMENT** au message suivi.  
Et puis on peut se brancher directement sur le message.

le plus ancien, en l'apant "X" (dièse, à droite du zéro) pu

Fig. 1. Comment se déplacer dans la rubrique  
Principe de la pile d'assiettes.



**Fig 2 - Regardez  
mes mains,  
elles sont saines.**



122









# 10-32

UNE LAME DE TITANE

UN COEUR D'ACIER

# STRIDER

**UN HOMME,  
UNE EPEE - UN  
MONDE LIBRE**

"Strider c'est l'un des tous  
meilleurs jeux de l'année  
1989." - AMSTRAD 100%.

"En course pour la meilleure  
adaptation de l'année." -  
GENERATION 4.

U.S. GOLD Ltd. (France) S.A.R.L.  
S.P.S. Lot N° 1, Inc. la Marquise  
09160 Châtaignier de Gresse,  
France. Tél. 042744

**U.S. GOLD**

SPECTRUM Cassette  
CEM 64/128 & AMSTRAD  
Cassette/Disquette  
ATARI ST, AMIGA  
IBM PC

**GAPCO**

© 1989 Capcom Co., Ltd.  
Publié avec l'autorisation  
de Capcom Co., Ltd., Japon.  
Italien™ et Capcom™ sont des  
marques de Capcom Co., Ltd. Publiques  
et distribuées avec l'autorisation par U.S. Gold.